

228
PAGES

CONSOLES

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES

cet été bronzes utile,
bronzes de la tête

CADOX !

3 soluces
complètes
+ Pokédex Or
et Argent



CONCOURS !
120 PRIX
6 Dreamcast
collector, des
jeux Sonic 2...

DÉMENT !
Tekken 4
(arcade et PS2)



Onimusha

enfin en France !

E3 : Un salon exceptionnel

- 100 jeux de la prochaine génération
- Le point sur les nouvelles consoles

T 6745 - 114 S - 35,00 F



REUNION 42 FF. ISSN 1162-8869

N° 114 - JUILLET - AOÛT 2001 - 35 F. BELGIQUE: 265 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1200 PTAS. / MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 10 \$.

ONIMUSHA • TEKKEN 4 • SALON E3

JUILLET-AOÛT 2001 NUMERO 114

CONSOLES

BLOODY ROAR 3

Sortez les griffes!



**NOMINÉ DANS LA CATÉGORIE
MEILLEUR JEU DE COMBAT
DE L'E3 2001**

**Dans ce nouveau volet de
la série BLOODY ROAR, pour
vaincre, il faudra vous battre
comme une bête.**



- Métamorphose de chaque personnage en son double animal.
- Duels explosifs alliant puissance et rapidité.

- Jouabilité exceptionnelle comprenant une multitude de furies, de combos et d'esquives incroyables.

- Transformation des personnages en loup, en tigre, en chauve-souris, en léopard...



PlayStation 2



Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de **16** ANS

SOS PLAYERS
08 36 68 94 95
3615 VirginGames
www.virgininteractive.fr



mode d'emploi

mégahit

Seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 %, et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain qu'il s'agit d'un achat sûr

mégahit

ou qu'il mérite toute votre attention. Les mégahits sont des

titres que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants et réussis du moment. Si vous êtes amateur du genre, inutile de préciser qu'ils ne doivent absolument pas vous échapper!

c+d'Or

Plus rares encore sont les jeux classés Consoles+ d'Or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie qu'il appartient à ce qui se fait de mieux dans le genre, tant pour son intérêt que pour sa durée de vie. Certains d'eux peuvent ainsi rester des années sans être détrônés. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

Consoles+ d'Or



P. 112

L'Empire Eggman... oui, c'est ça !

TOP! Malgré l'arrêt de la Dreamcast, notre chouchou à tous n'a pas encore dit son dernier mot. Si vous faites partie des malins qui ont gardé leur Dreamcast, ruez-vous sur Sonic Adventure 2. Une bonne façon fêter les dix ans du hérisson de Sega.

NOUVELLE NOTATION POUR LES TESTS

Vous l'aurez remarqué (où alors cela ne devrait plus tarder maintenant), la maquette de Consoles+ a évolué. Désormais, dans les tests, le système de notation a changé: nous allons directement à l'essentiel. Il n'y a plus qu'une seule note globale, l'intérêt du jeu, ainsi qu'une appréciation sur les points positifs et négatifs du titre testé. On conserve tout de même les infos importantes, telles que l'origine, la langue des dialogues, le genre, le nombre de joueurs ou encore la difficulté.

Contactez-nous !

... et envoyez-nous une photo de votre (grande) sœur nue...



KAEL

kael2@wanadoo.fr



NICCO

nicolas.gavet@emapfrance.com



GIA

giadinh.to@emapfrance.com



TOXIC

pierre.koch@emapfrance.com



ZANO

julien.frinaud@free.fr

GRAND CONCOURS CONSOLES+ / SEGA

120 gagnants !

1^{er} au 6^e prix: 1 Dreamcast Collector dédiée par Naka-san
7^e au 31^e prix: 1 jeu Sonic Adventure 2 + 1 jeu Sonic Shuffle
32^e au 56^e prix: 1 montre Swatch « Sonic Adventure 2 »
57^e prix au 76^e prix: 1 jeu Sonic Shuffle
77^e prix au 120^e prix: 1 t-shirt « Sonic Adventure 2 »

Joue et gagne au 08.92.68.73.87*

Extrait du règlement: Consoles+ organise un concours du 27/06/01 au 23/08/01 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.92.68.73.87*. Les gagnants seront déterminés d'après les 120 meilleurs scores obtenus. Le règlement est déposé en Fétude Simonin & Conty, 54, rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à Consoles+, Concours Sega, 43, rue du Colonel Pierre-avia, 75754 Paris CEDEX 15.

« Sega » et « Dreamcast » sont des marques déposées de Sega Corporation 2001.
© SEGA/SonicTeam, 2001.
*08.92: 2,21 F TTC / min
photos non contractuelles



P. 136

FLOP! Franchement, les Army Men, on commence à en avoir ras la casquette. Il en arrive un tous les mois, et, à chaque fois, Kael se jette dessus. Ce mois-ci, c'est Army Men's Air Attack: Blade's Revenge sur PS2. Ce jeu de tir aérien, à la Soviet Strike, recèle un potentiel d'énervement assez conséquent. Pour vous résumer le fond de notre pensée: on en a marre de Army Men!

sonima

japon

news

E salon

tests

9

Les valeurs sûres reviennent en force ce mois-ci: Tekken 4 (Arcade), et enfin Time Crisis 2 (PS2). Et comme on est champions du monde, ben, on vous montre des footballeurs avec

41

News très people, mais tout aussi intéressantes que les mois précédents ! On découvre entre autres, la bonne parole de J. Allard, le boss de la Xbox, et le voile se lève sur le fabuleux film Final Fantasy.

3

54

La cuvée E3 2001 aura été exceptionnelle. Les trois grands camps (Sony, Nintendo et Microsoft) se sont ouvertement déclaré la guerre. Les armes sont aiguisées pour la bataille, et la fin d'année s'annonce très violente.

111

La Dreamcast est à l'honneur : Sonic fête ses dix ans dans Sonic Adventure 2, Crazy Taxi poursuit sa course folle, sans oublier l'excellent jeu de tir Confidential Mission. La GBA n'est pas en reste, avec l'arrivée d'un titre exceptionnel : Rayman Advance.

10 TEKKEN 4 / PS2



56 SHIGERU MIYAMOTO EST FIER DE LA GAMECUBE

52 FINAL FANTASY LE FILM



26 VIRTUA STRIKER 3 / GAME CUBE



56 LA MANETTE GAME CUBE

Un modèle d'ergonomie, une réussite, une merveille ! Les mots ne sont pas assez forts pour décrire la manette de la Game Cube, que nous avons enfin pu essayer lors du salon de l'E3.

16 TIME CRISIS 2 / PS2



114 ONIMUSHA WARLORDS / PS2

Enfin ! Le premier titre de la PS2 qui en vaille la peine débarque en France. Fans de Resident Evil, ruez-vous sur ce bijou ! Et si vous êtes bloqué, allez voir dans le supplément soluces.



Ce numéro 114 de Consoles+ contient un supplément soluces de 64 pages, foliotées de I à LXIV, qui ne peut être vendu séparément.

aire

tips

141

Kael s'en arrache les poils de barbe mais c'est le résultat qui compte : une bonne fournée de tips mijotée avec amour, dont Mat Hoffman's Pro BMX (PS) et Fear Effect 2 (PS).

freeshop

150

Une balade pittoresque dans les allées du salon de l'E3, pour découvrir les bizarreries qui y traînaient.

trombi

154

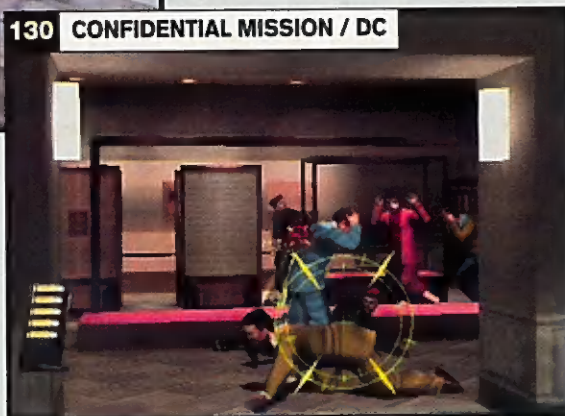
Les lofteurs de la rédaction s'étaient rencontrés dans le numéro précédent. Ce mois-ci, le bilan de tout ce temps passé en communauté frise la catastrophe.



courrier

156

Bomboy s'apprête à partir en vacances. Il a cherché un maillot de bain à sa taille. Il a fait sa valise. Il ne lui manque plus qu'à braquer un contrôleur de la SNCF pour partir peinard.



Avis aux amateurs de Tips

Si vous désirez connaître des codes ou des astuces pour un jeu en particulier, je vous invite à me faire parvenir vos suppliques à l'adresse suivante :

Consoles+ Ô vénérable Kael
43, rue du Colonel Pierre-Avia 75015 PARIS
ou par mail : kael2@wanadoo.com

Remerciements

MICROMANIA, POWER GAMES et les jambes de Michaël, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci aussi à Eliotrope, Gilles (Croquignol), Danièle (Filochard) et Séverine (Ribouldingue).
Merci à Toshiba et à Iomega

Supplément soluces

Vous y trouverez ce qu'il faut pour vous débloquent dans Onimusha Warlords sur PS2, Alone in the dark sur PS et DC, Banjo Tooie sur N64 et, bien sûr, le Pokédex Or et Argent.

édito



Alain
Huyghues-Lacour

Voici un numéro de Consoles+ maousse costaud : 228 pages. Tu le crois ça ? Vous y trouverez des nouveautés japonaises, comme le dernier Tekken, ainsi que toutes les rubriques habituelles. Il y a peu de jeux testés ce mois-ci, mais ils sont plutôt d'un bon niveau, avec une dominante de jeux Dreamcast (profitons-en pendant qu'il est encore temps !). Je vous recommande notre grand concours Sega doté de 120 prix, dont des Dreamcast dédicacées par Naka-san, le créateur de Sonic et de Phantasy Star Online. Et, en prime, un supplément soluces de 64 pages qui couvre toutes les machines, y en aura pour tout le monde. Enfin, vous allez découvrir les grosses nouveautés présentées à l'E3, histoire de vous faire une idée des titres qui vous attendent en fin d'année. Profitez bien du soleil, car vous risquez de ne plus voir le jour en fin d'année. Eh oui ! L'hiver sera chaud. D'autant plus chaud que la Game Cube et la Xbox sortiront à la rentrée aux US et au Japon. Pour la France, aucune date de sortie n'est encore annoncée, mais il est vraisemblable que ces deux nouvelles consoles arriveront vers mars ou avril. Rendez-vous le mois prochain pour notre numéro d'août. Nous y ferons le point sur les nouveaux développements de la guerre des consoles. Quant à moi, dès que je vous aurai communiqué les nouvelles du front, je pars en vacances avec la Game Boy Advance dans la poche. Yo !

onb3





AVEC LES SACOCHES POKEMON™, TRANSPORTEZ LES TOUS !

POKÉMON™

TRANSPORTEZ
VOS
NOUVEAUX
POKEMON™
ET PORTEZ
LEURS
COULEURS

Modèle MINI



Modèle MAXI



Modèle MOYEN



Modèle MOYEN



Game Boy et Pokémon sont des marques déposées par NINTENDO

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

bigben
interactive

japoon

Jeux, arcade, salons... toute l'actualité en direct live



GUNBARICH

Grand événement, ce mois-ci, au Japon ! Tekken 4 est enfin montré ! Mais ce n'est pas tout. Namco adapte enfin Time Crisis 2 sur PlayStation 2. Mais le Japon, ce n'est pas seulement le pays des baffes et des guns. C'est aussi le royaume des petits personnages à grands yeux, comme dans Gunbarich, par exemple.

Tekken 4

CONFLIT DE GÉNÉRATION

L'intro met en scène Kazuya et son père dans leur éternelle confrontation.



Le Tekken nouveau arrive enfin ! Et cette fois-ci, il est spécialement conçu pour la technologie PS2.



Les stages sont fermés !



Hop ! Un tour dans le mur.



On peut s'aider de tout sur le ring.

Le projet avait débuté juste après Tekken Tag Tournament (TTT) en arcade (System 12). Malheureusement, à l'époque, il fut mis entre parenthèses car la PlayStation ne disposait pas d'une puissance suffisante. La PS2 dévoilée, Tekken 4 est ressorti des cartons de l'éditeur. Faute de temps et sous la pression combinée de SCEI et de Namco, la VS Team avait été obligée de convertir TTT sur la PS2 qui manquait de jeux pour sa sortie. Sur System 246 (carte

arcade PS2), l'équipe est décidée à livrer un titre enfin à sa mesure, et elle a dû repartir de zéro. Tekken 4 est donc le premier volet de la saga développé sur technologie PS2, ici System 246.

Rayon nouveautés

Les niveaux fermés à la Virtua Fighter 3 sont la grande nouveauté de ce Tekken 4. Ils prennent des formes variées. Des éléments sur l'aire de combat (statues, arbres, etc.) peuvent servir durant les affrontements, tout comme les murs. Les commandes à 4 boutons ne changent pas. Les déplacements diffèrent un peu, autorisant plus de liberté. Le levier comprend deux sets de commandes : les directions (nord, sud, ouest et est) font bouger le personnage dans l'espace 3D, pendant que les diagonales gèrent les sauts en avant ou en arrière, les glissades, etc. En pratique, sur la démo, la jouabilité reste très proche d'un Tekken 3.

Classique

Un gros travail concernant l'équilibre entre les personnages est en cours, la VS Team ayant décidé de revenir à un niveau raisonnable par opposition à Tekken 3. Ce dernier était tombé dans l'excès avec des boss monstrueux et un nombre de persos affolant. Il devenait difficile de faire mieux, sans nuire à l'intérêt du jeu. Le système de combat en équipe de TTT a été écarté pour revenir à une configuration classique. Tekken 4 est pour l'instant développé à 40% et donne déjà une bonne image de ce que sera le résultat final. Près de 60 personnes travaillent sans relâche pour terminer le jeu à temps. Cet été s'annonce donc chaud, puisque Virtua Fighter 3 devrait sortir quasiment en même temps. ■

LA VS TEAM

Harada
Katsuhiro.



Kimoto
Masahiro.



Yonemori Yuichi.



On se déplace librement.



Cache-cache dans la forêt.



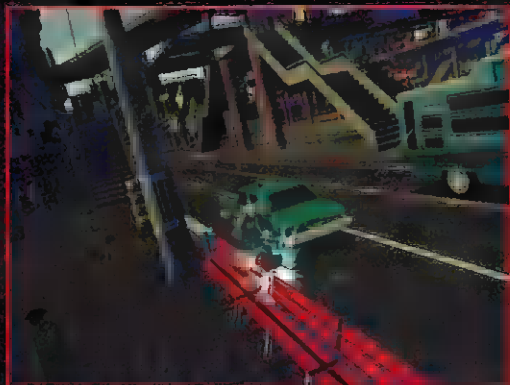
Un été chaud côté baston 3D arcade!



Jet Set Radio Future



On utilise tous le décor !



Des graphismes très DC.



Des textures plus réalistes.

Lors de sa sortie sur Dreamcast, Jet Set Radio avait frappé un grand coup. Il fut reconnu par toute l'industrie du jeu vidéo au Japon comme l'une des plus grosses innovations en la matière. Voici qu'il s'apprête à foncer sur Xbox.

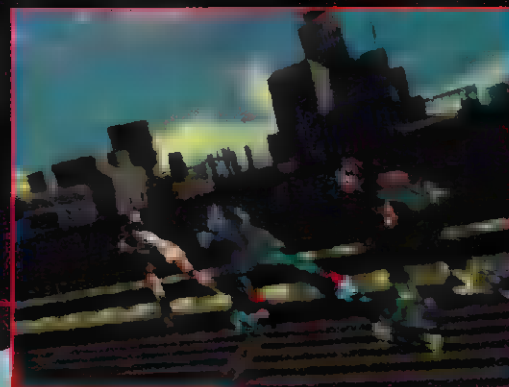
Jet Set Radio n'a pas eu le succès qu'il méritait sur une console dépréciée. Sa suite Future tournait déjà en version bêta sur DC quand l'annonce de l'arrêt de la production de la machine poussa Smilebit à revoir son projet. Passer sur une autre plate-forme demande un temps de recherche et fait repartir quasiment de zéro. Aussi, le choix de la Xbox, techniquement proche de la DC (notamment au niveau de la mémoire vidéo) devenait évident. La conversion pouvait se faire rapidement et à moindre coût (même démarche pour Gun Valkyrie). Sur Xbox donc, Jet Set Radio Future offre des décors plus fouillés et plus vastes. On reconnaît aisément un visuel très Dreamcast, trahissant les origines du titre.



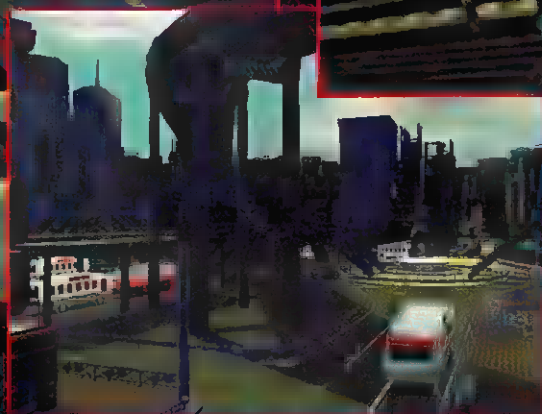
Une lumière bien plus naturelle !

Des effets, comme le motion blur, ont été ajoutés dans les passages à grande vitesse, une des nouveautés de cette suite. Mais il est encore trop tôt pour que Smilebit en dévoile plus sur son bébé.

Par ailleurs, le développeur travaille d'arrache-pied pour se mettre à niveau sur les autres consoles et déterminer le potentiel de chacune. Conscient des limites de la Xbox en termes de succès au Japon, Smilebit devrait proposer son jeu phare sur d'autres plates-formes, comme la Game Cube par exemple. Okay, ce n'est pas pour cette année, mais ça s'active ! ■



Le motion blur, la nouveauté technique.



La Xbox permet d'afficher plus d'éléments que Dreamcast.



RELOOK ton PORTABLE

et celui de tes amis ou copines
en composant le :
c'est simple, rapide ET ... super fun

08.92.69.80.60

1 Compose le **08.92.69.80.60** à partir de n'importe quel téléphone

3 Choisis le code logo ou sonnerie (par exemple pour  le code est 100082)

2 Entre ton n° de portable ou celui du copain ou de la copine si c'est pour une surprise

4 Après quelques secondes, le logo ou la sonnerie est sur le portable indiqué

Le TOP

Les logos sont compatibles avec les NOKIA : nk402, nk702, B415, 3210, 3310, 5110, 5130, 5146, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8110i, 8210, 8810, 8850, 8890, 9000i, 9110, 9110i

Logos

PERSONNALISE ton portable
ou celui de tes ami(e)s



BEST OF

007
190190


202227

MP3-FILE
201693


700350


180002

Tennis
303371

Happy Birthday
700239


704463


135111

F-R-I-E-N-D
201038


301970

Whazzup!
705386

FUN



LOVE



SPORT & EROS



Le TOP

Sonneries

Fais VIBRER ton portable



Le flic de Beverly hills 307
Benny hill 65284
Nulle Part Ailleurs 302
Titanic 312
Charmed 11008
Batman 173

The Simpsons 274
James Bond 306
Star trek 240
Profiler 50585
The Addams family 202
South Park 99977

Oops i did it again 407250
We are the champions 407408
I turn to you 407259
Sex bomb 407480
Pretty woman 308
L'amour du risque 33743

Ecoute et télécharge des centaines d'autres sonneries au 08 92 69 80 60

Et viens nous rejoindre sur WWW.MOBIFUN.NET

Xenosaga Episode 1

Développé par Monolith pour Namco sur PS2, Xenosaga « Der Wille zur Macht » fut présenté pour la première fois au dernier TGS. Voici les premières images !

O l'était une fois une équipe de Square. Comme c'était son métier, elle développa un jeu, Xenogear. Il n'eut pas le succès escompté. L'équipe fonda alors Monolith, avec l'aide de Namco trop heureux de récupérer l'équipe. Le premier fruit de leur association n'est autre que ce Xenosaga sur PlayStation 2.

Si Xenogear fut un bide pour Square, Namco pense pouvoir faire bien mieux avec

ce second volet sur PS2. Les deux jeux n'ont rien en commun si ce n'est l'équipe chargée du développement et le Xeno dans le titre. En effet, fini le fantastique, on est désormais à 100 % dans la science-fiction avec un goût prononcé pour la japanimation. Tout y est. On incarne une jeune femme de 22 ans, du nom de Shion Uzuki. Le jeu tenant sur deux DVD, l'aventure s'annonce relativement longue ! Tout est entièrement en 3D, et il est surprenant de voir avec quelle précision le design 2D a été reproduit en polygones. On se déplace librement dans une ville, aidé par un radar qui indique sa position et celle des civils et des ennemis.

De-ci de-là

Contrairement aux RPG classiques, les ennemis n'apparaissent pas aléatoirement. Ils sont affichés à l'écran comme dans Phantasy Star Online. Ils possèdent chacun une zone de réaction, variable suivant leur nature. Si on entre dans ladite zone, l'ennemi réagit et vous tombe dessus. La bataille commence alors. On ne dispose pas encore de détails précis sur la configuration des combats. On sait cependant qu'en se battant, le perso gagne en expérience et qu'il peut s'expliquer avec les méchants à l'aide d'un robot. Lequel peut être amélioré grâce à divers éléments récupérés de-ci de-là. ■



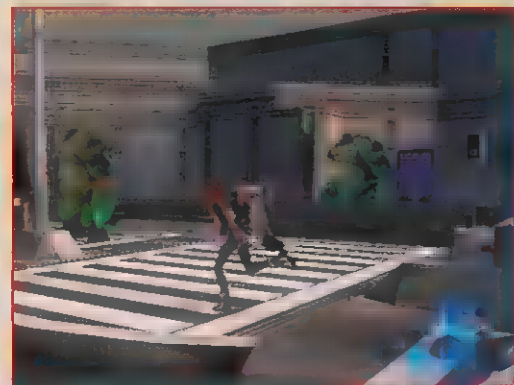
Le design est très japanimation...



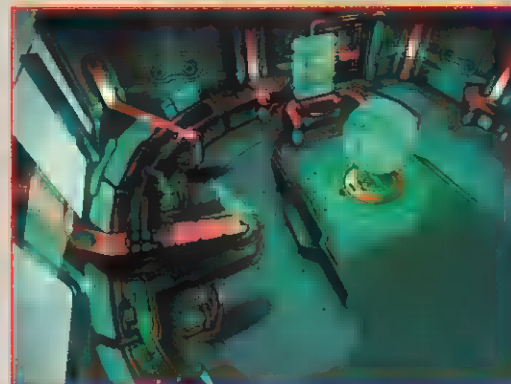
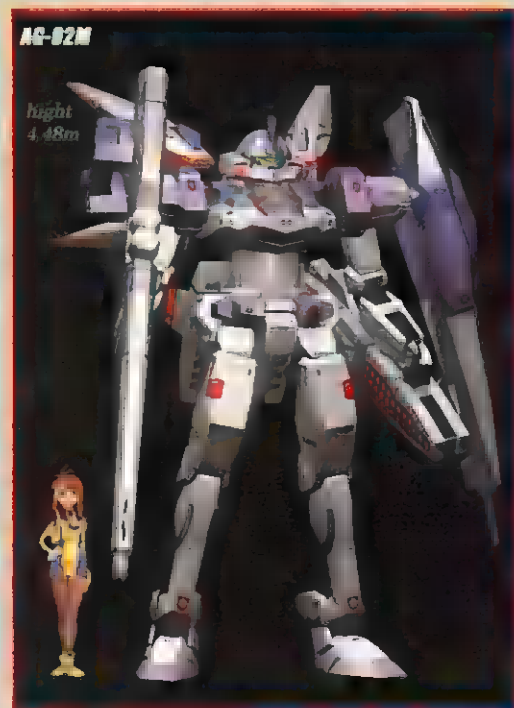
Le jeu introduit des effets sympas !



On peut monter dans un robot pour se battre.



On peut choisir d'éviter l'affrontement.

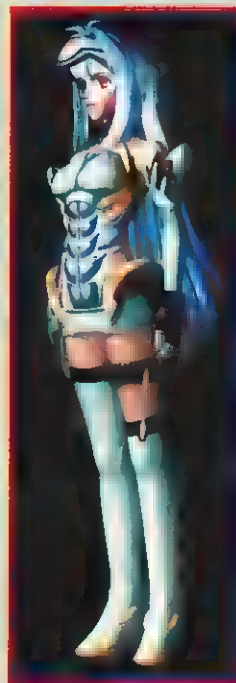


Du dessin 2D au design 3D

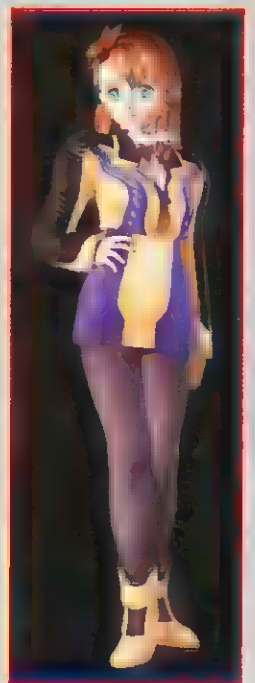
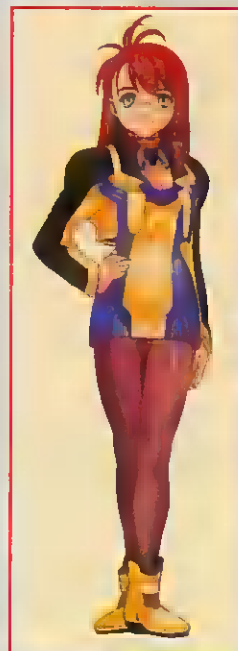
Chaos.



Kosmos.



Shion.



Les cinématiques sont en 3D temps réel.



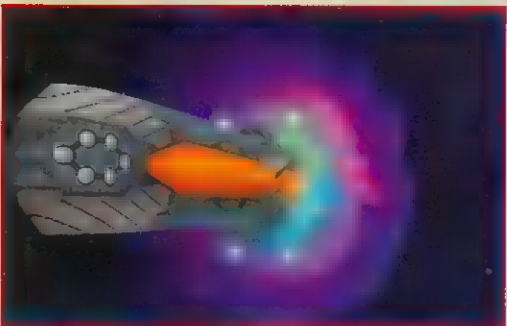
Ça saigne méchant dans tous les coins !



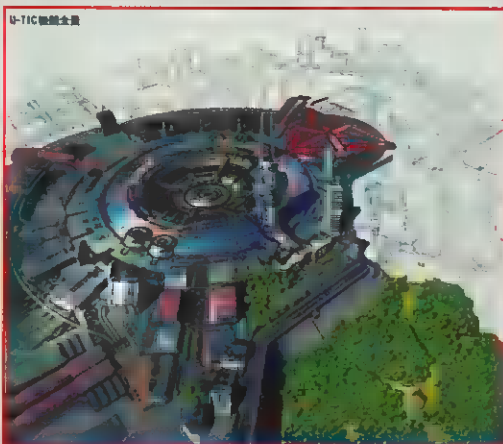
Une touche de Bio Hazard ?



Les gens s'affairent de leur côté.



Une aventure 100 % SF.



japon



最新情報 プレビュー

Time Crisis 2



Alors que Sega adapte Vampire Night pour le compte de Namco, ce dernier dévoile Time Crisis 2 sur PS2, conversion d'un autre gun shooting arcade...



Des persos légèrement mieux modélisés qu'en arcade.



Une eau qui fait enfin de l'impression!



GUNCON 2

Outre la croix de direction et le bouton C sous le grip de l'arme, on trouve des boutons Start, Select, A et B. L'extension paraît donc complète. Cependant, Time Crisis est loin d'exploiter le tout, et c'est bien dommage, car un premier titre est censé faire la démonstration de l'utilité ou des possibilités d'une extension. Ce sera peut-être pour le prochain, c'est-à-dire le Vampire Night de Sega?



En solo, le jeu gère le second personnage.

Le blindé est bien mieux rendu qu'en arcade.

Difficile de comprendre la situation régnant actuellement au sein de Namco. Il faut reconnaître que le planning de l'éditeur n'est pas très équilibré. Au point que ses sorties risquent de se concurrencer entre elles. On trouve en effet deux conversions de gun shooting et deux jeux de combat 3D (Tekken et Soulcalibur 2) tous sur PS2.

Pas compatible

Time Crisis 2 a pris de l'âge depuis sa sortie en arcade, en 1997, sur la carte System 23. Pourquoi ressortir Time Crisis 2 au lieu de sa suite, Crisis Zone? Une question que beaucoup se posent au Japon. Resté que si la PlayStation a eu droit au Guncon pour la conversion de Time Crisis, la PS2 disposera du Guncon 2 pour le portage de Time Crisis 2 (vous voyez le parallèle). Ce dernier, curieusement, intègre une croix de direction placée sur sa face arrière. Curieusement, car le Virtua Gun 2 de la Dreamcast proposait exactement la même chose. Heureusement, avec la disparition de la Dreamcast, Namco peut espérer éviter le procès. L'autre ajout sur ce Guncon 2 est un bouton placé sous la crosse, qui permet de recharger son arme d'un coup sans tirer en dehors de l'écran. Pour le moment, la croix de direction n'est pas utilisée. À l'époque déjà, sur Dreamcast, Sega n'avait pas su lui trouver une utilité. Mais le vrai gros problème que rencontre le Guncon 2 se situe ailleurs. Bien qu'il prenne en compte les dernières avancées en matière de téléviseur comme les écrans progressifs, il n'est pas compatible avec toutes les télé au Japon.

Un bond en avant

Les graphismes ont fait un bond en avant, mais à la différence d'un Vampire Night, le système de TC2 reste un peu austère, marque de son âge avancé. Le jeu à deux est toujours géré et une foule de modes devraient être ajoutés dans la version finale. Maintenant, il sera intéressant de voir si Time Crisis 2 saura faire face à Vampire Night, un jeu qui devrait être édité par Namco, mais qui est l'œuvre de Sega. Pour en finir avec les gun shooting de chez Namco, soulignons que le très moyen Ninja Assault pourrait se voir porté sur Xbox, au lieu de sortir sur Dreamcast comme il en était question au départ.



Éliminez rapidement la roquette!



Prenez l'ennemi entre deux feux.



On se cachera toujours pour recharger.



Sengoku 3



On reconnaît la 2D MVS.



On est loin du design des volets précédents.



Les décors sont d'une qualité inégale.



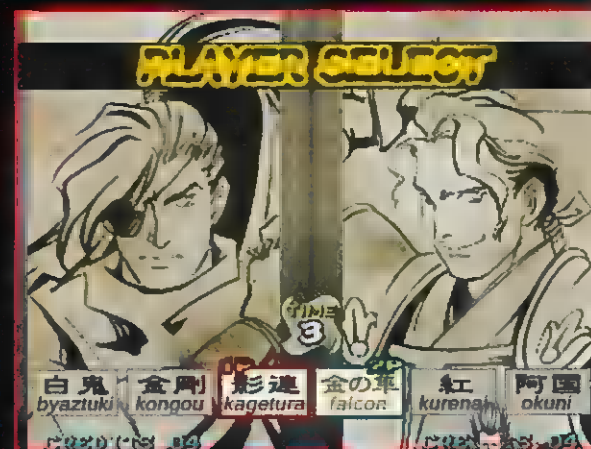
Sengoku 3 est très conservateur.

Qui se souvient de Sengoku, un beat'em all qui a marqué son temps sur Neo Geo ? Pour vous rafraîchir la mémoire, en voici un nouvel épisode.

Après deux volets sortis respectivement en février 1991 et février 1993, voici enfin la suite de Sengoku (Sengoku Densho en japonais). C'est une petite société du nom de Noise Factory qui a récupéré le bébé pour le compte de SNK, comprenez Aruze. Les présentations faites, il apparaît que ce Sengoku 3 n'a plus trop rien à voir avec ses valeureux aînés. On a le choix entre quatre personnages aux caractéristiques différentes. Deux joueurs peuvent prendre part à l'action ensemble. Le déroulement est très classique avec six stages gardés chacun par un boss.

Un peu de pression

Le jeu tourne autour de quatre boutons : A pour des coups rapides mais faibles, B pour des attaques puissantes mais lentes, C pour sauter, et enfin D pour jeter des items. Le temps est limité, histoire de mettre un peu de pression. On trouve trois jauges : une pour la vie, une autre pour les combos et la



Six ninjas avec un air de Samurai Spirit.

dernière pour l'énergie. Celle dédiée aux combos se remplit au rythme des attaques. Elle est limitée dans le temps, ce qui implique que vous devez la remplir rapidement. Quand elle atteint un certain niveau, elle multiplie les points engrangés par deux ou trois, et arrivée à son maximum, elle clignote et vos coups deviennent plus dévastateurs. Elle permet aussi d'allonger momentanément sa limite de temps.

Une double pression

La jauge d'énergie appelée shinobi gère les coups spéciaux. Son niveau monte en fonction de vos attaques. Pleine, elle donne accès à deux techniques : le ninjutsu, une sorte de coup spécial de base des persos, et le ninpo, qui gèle un temps tous les ennemis à l'écran et leur inflige pas mal de dommages. On réalise ses combos simplement avec les boutons A et B.

Comme dans tout bon beat'em all qui se respecte, on peut jeter ses ennemis ou les repousser aux alentours lorsqu'ils deviennent trop nombreux (A + B + C). En combinant A, B et C avec une double pression dans une direction du joystick, on applique un effet Dash (précipitation) aux actions respectives de ces boutons.



Le scrolling s'effectue sur plusieurs plans horizontaux.



Souvenirs de MONKEY MISLAND



Cher Lecteur,

Je vis l'aventure la plus folle
de toute ma vie de pirate !
Elaine, ma femme, a été déclarée morte
en mer (à tort, je vous rassure).
Et puis il y a ces rumeurs au sujet
d'un multimilliardaire australien.
Sans oublier les singes...
Je dois absolument démêler
toute cette histoire.
Pourvu que le pirate démon LeChuck
ne refasse pas surface.

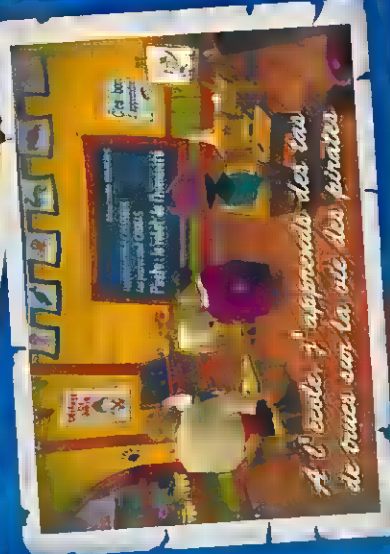
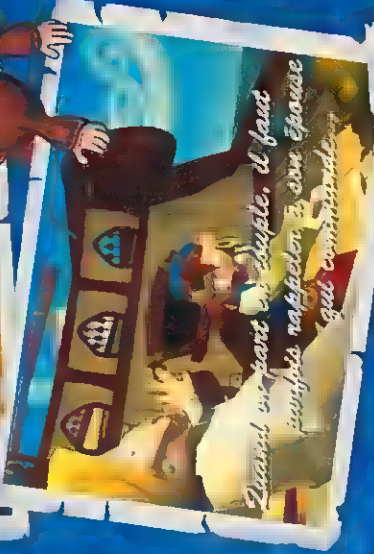
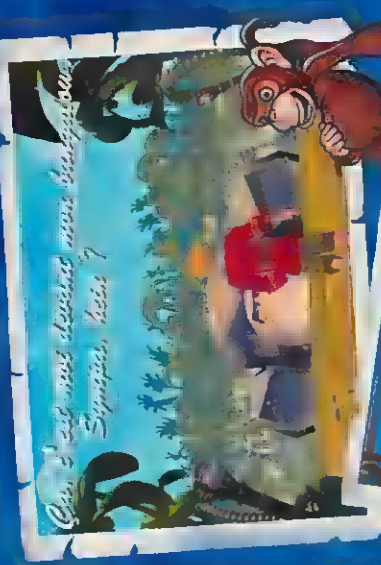
Guybrush Threepwood
"Pirate émérite"



ESCAPE FROM MONKEY MISLAND

UNE AVENTURE GRAPHIQUE HILARANTE AVEC DE VRAIS SINGES,
DE VRAIES ÉNIGMES, DE VRAIS DIALOGUES ET DES PIRATES PRESQUE VRAIS.

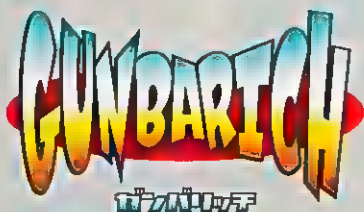
PlayStation 2



Version Française Intégrale
www.ubisoft.fr/fr/monkeysland

© 2001 LucasArts Entertainment Company LLC. Tous droits réservés. L'usage non autorisé de ce jeu est strictement interdit. LucasArts et Monkey Island sont des marques déposées de LucasArts Entertainment Company LLC. "PlayStation 2" est une marque déposée de Sony Computer Entertainment Inc.

LYCOS



Gunbarich

Psikyo, l'un des spécialistes du shoot au Japon, continue de surprendre. Non seulement l'éditeur a parfaitement réussi sa conversion vers la 3D, mais en plus, il nous sort des jeux originaux et bien finis !



Les ennemis vous tirent dessus.



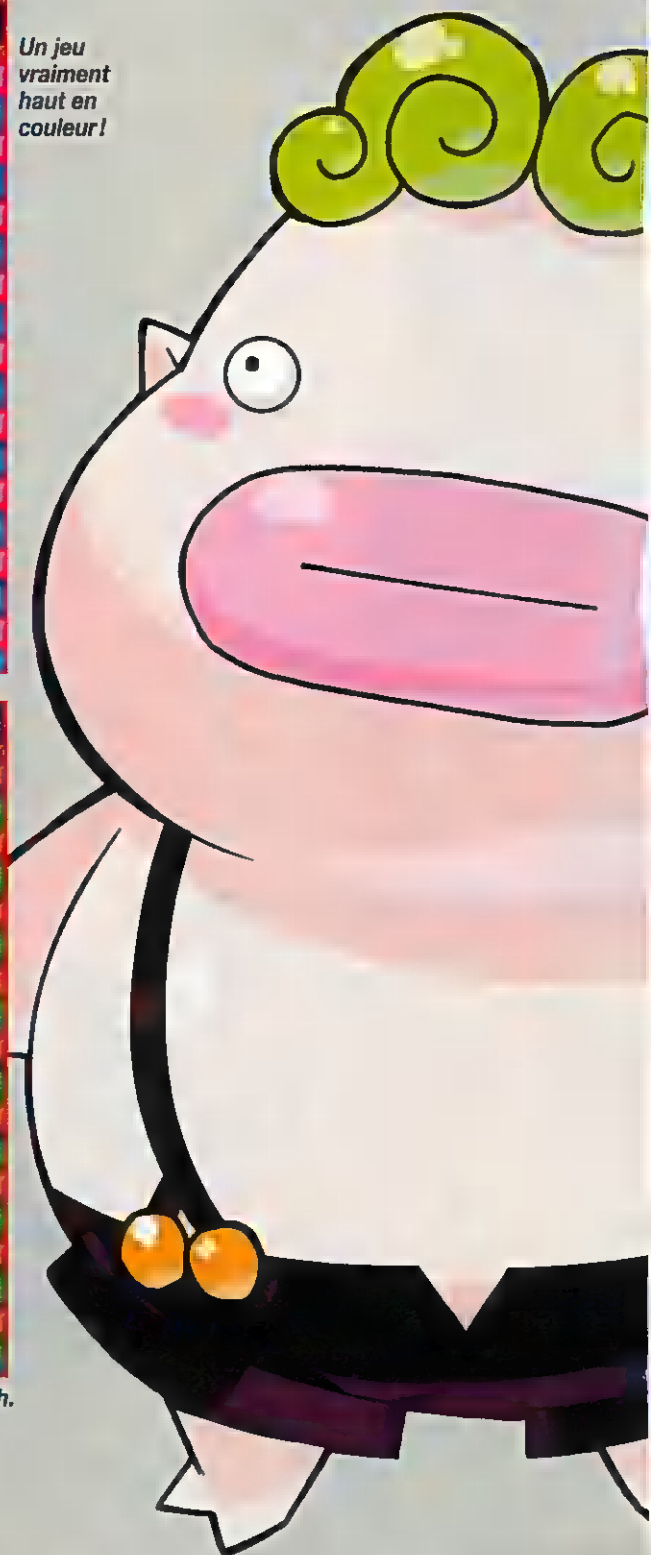
Un jeu vraiment haut en couleur !



Des écrans fixes font office de cinématiques.



On se croirait dans le légendaire Devil's Crush.



Psikyo est un grand spécialiste du shoot au Japon. Il a fait ses preuves sur 2D pour aborder par la suite la 3D et travailler avec les plus grands, en reconnaissance de son talent. Cette fois, Psikyo fait fusionner le casse-briques et le shoot, le tout saupoudré d'un zeste de flipper. Le principe est outrageusement simple. On choisit un perso qui apparaît à l'écran précédé par des flippers. Un projectile rose appelé « pack » (une sorte de boule d'énergie) est projeté vers le haut de l'écran où sont situés les éléments à détruire. Le projectile rebondit contre le décor, et il faut le renvoyer comme dans tout bon vieux casse-briques. Attention ! car le temps est limité. Bien sûr, l'action se corse à mesure que les niveaux se succèdent jusqu'à devenir frénétique comme dans un shoot. On contrôle le jeu à l'aide d'un joystick et d'un bouton de tir. On ne peut faire plus simple. Au fil de l'action, il est possible de collecter bonus et divers items qui viendront augmenter le score ou améliorer votre armement.

indestructibles, et il faudra faire preuve d'adresse pour collecter un bonus situé au-delà de ces blocs. Le jeu n'est pas statique et l'ennemi peut vous tirer dessus. Par moments même, on vous envoie des projectiles orange que vous pouvez retourner à l'envoyeur ; cependant (il y a, en effet, un hic), à leur contact, vous risquez d'être momentanément paralysé... La réalisation graphique est époustouflante, avec une définition très fine et des animations fluides, sans parler des effets spéciaux impressionnants ! Les persos sont tirés de la série des shoots maison, Gunbird. Le design de ces persos a été assuré par une célébrité de l'illustration, Akatsuki Gomoku.

Bref, Psikyo est en forme. Il le prouve avec cette nouvelle variation sur le thème du shoot. D'ailleurs, avec la multitude de titres présentés ou annoncés par-ci par-là, le genre vit une réjouissante renaissance. Qui s'en plaindrait ? ■

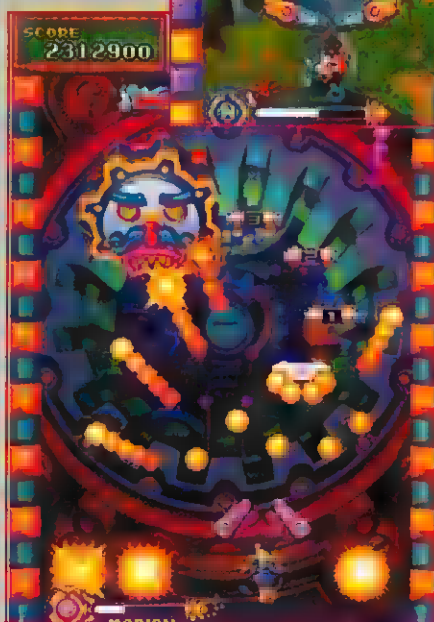
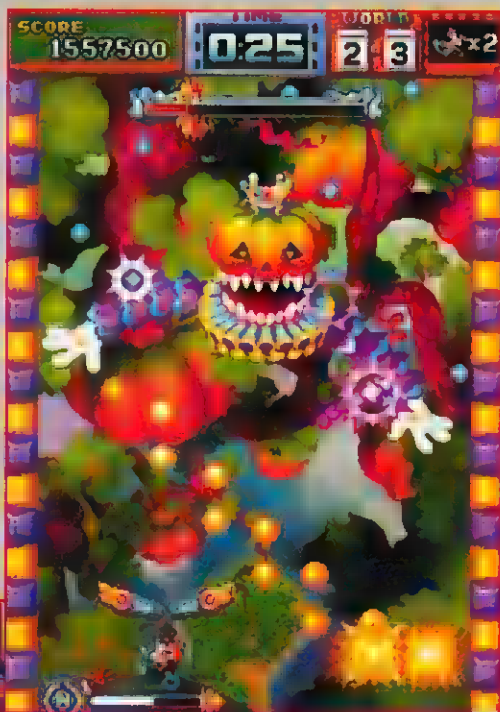


Psikyo maîtrise parfaitement la 2D.

Retour à l'envoyeur

Le jeu renferme pas moins de sept mondes, divisés chacun en trois stages. Un boss garde la fin de chaque monde. Les quatre premiers mondes apparaissent de manière aléatoire. Comme dans Arkanoid, il existe des blocs

Psikyo prouve qu'on peut toujours être original.



Attrape ça, c'est à toi !



Le boss et sa barre de vie.

Virtua Fighter 4

COTE DE POPULARITÉ

Ce test, qui a mobilisé de nombreux fervents de VF4, a permis de mesurer la popularité de la série au Japon.



Fin mai, et durant quatre jours, l'AM2 a organisé un test (ouvert au public) de son Virtua Fighter, dans le cadre de son Gigo Center d'Ikebukuro à Tokyo.

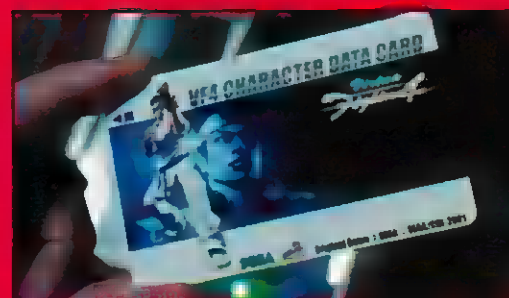
Dès le matin, une très longue file d'attente se forme devant le Gigo, encore fermé. Les fans de tout le Japon se sont donné rendez-vous pour être les premiers à essayer la suite tant attendue du jeu de combat 3D le plus célèbre. Installé en sous-sol, on trouve un ensemble de quatre bornes reliées par deux pour permettre les duels. À cela, il faut ajouter un grand écran sur lequel les candidats au test suivent les matchs en cours, admirent les avancées de VF4, ou achètent ces fameuses cartes électroniques, la dernière innovation de Sega en arcade.

Dans le vif du sujet

Dès la première partie, on sent que l'AM2 a voulu conserver l'esprit de la saga. Certes, le graphisme, l'animation et le niveau de réalisme ont fait un sérieux bond, mais en ce qui concerne le jeu, on a l'impression de se trouver devant un VF3 avec les commandes d'un VF2. Les habitués de la série n'ont pas été dépayés et c'est peut-être le principal : on rentre tout de suite dans le vif du sujet, sans se poser de questions. Les innovations sont nombreuses, mais elles se déroulent naturellement, sans qu'on s'en aperçoive. Régulièrement, des informations apparaissent à l'écran (sur le perso) avant d'être inscrites sur la carte, enfichée dans un lecteur, à la droite des trois boutons d'action.

Sur Game Cube ?

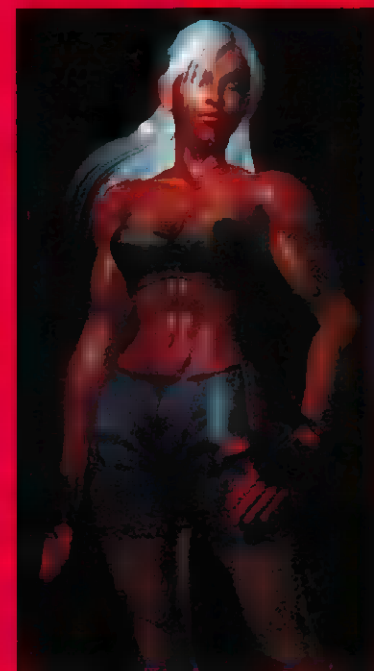
Le jeu fini, on est satisfait, voire transporté. La communauté des fans de la série (venue en nombre) se remet à vibrer et la Net de se remplir de commentaires élogieux. L'AM2 et la Naomi 2 semblent livrer leurs promesses. Le titre est annoncé sur PS2 pour le début 2002. En raison d'un accord avec SCEI, il restera exclusivement PS2 pendant toute l'année 2002, avant que l'AM2 ne porte une version améliorée sur d'autres plates-formes. On parlerait de la Game Cube... Pour terminer, on nous a enfin dévoilé le second nouveau personnage du jeu, Vanessa Lewis. Elle excellerait dans la boxe thaïlandaise ! Une nouvelle Sarah ?



La fameuse carte et son numéro perso au dos.



Voici le futur du jeu d'arcade chez Sega.



Vanessa Lewis en short dans Consoles+.

LE VRAI VISAGE DE LA TERREUR



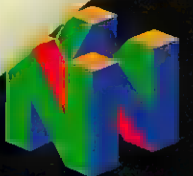
KIRBY
The Crystal Shards



Oh bien sûr, vous pouvez rire, mais quand Kirby commence à cracher des combos, vous ferez moins le malin face à **LA PEUR**.

www.nintendo.fr

Only For 2



Zero Gunner 2



On ne présente plus Psikyo dans le domaine des shoots. Ce petit éditeur japonais s'est forgé une solide réputation, reconnue par les plus grands, qui recourent volontiers à ses services.

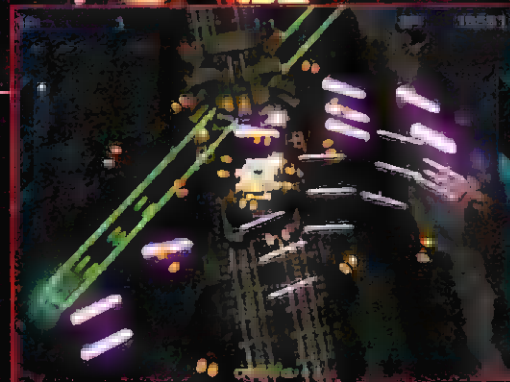
Non, le train
ne sifflera pas
trois fois!



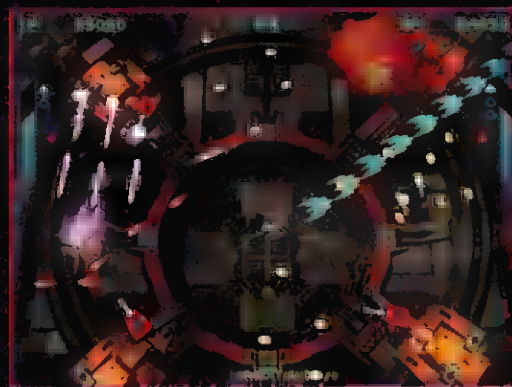
Séquence esquivé.



Ne pas oublier l'option de rotation.



On n'est jamais trop de deux!



Pris dans un feu croisé nourri!

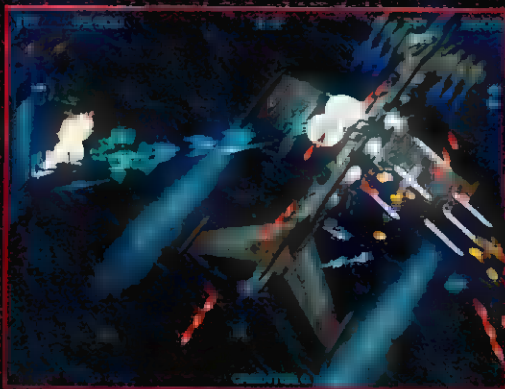


Les installations
fortifiées sont
nombreuses.

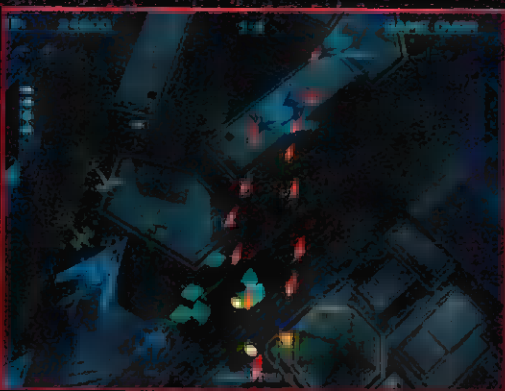
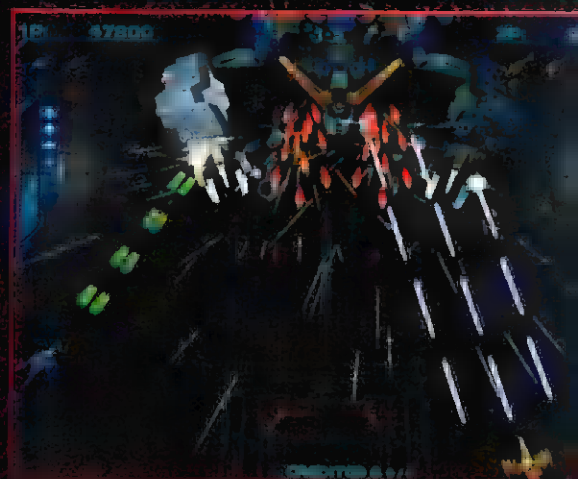
2 ero Gunner 2 met en scène des hélicoptères dans un futur proche. Les appareils sont plus ou moins inspirés de modèles existants, tout du moins pour leurs appellations : Comanche, Apache et Hokum. Bien sûr, ils sont chacun dotés de spécifications différentes pour satisfaire tous les types de joueurs. Le scrolling se fait verticalement. On retrouve les commandes habituelles : joystick et deux boutons d'action (A et B). En cours de partie, on collecte des items de deux sortes : power pour monter sa puissance de feu et energy pour les attaques spéciales. Plus on récolte d'items d'energy, plus la jauge en bord d'écran se remplit (plus ou moins vite suivant le modèle d'hélicoptère). Pleine, elle débloquent une option qui vient prendre place dans une seconde jauge qui peut en contenir six. Une attaque spéciale consomme une option.

Les éternels boss

La réalisation est de très bon niveau. Le design des appareils et des ennemis est excellent, pour le genre. Certes, le visuel ne suffit pas à faire un jeu, loin de là, mais l'éditeur est parvenu, avec quelques innovations, à tirer profit de la 3D. Par exemple, il est possible d'effectuer des rotations autour d'une cible. En appuyant sur le bouton B, une marque (Turn Marker) apparaît sur l'écran devant son appareil. En maintenant la pression sur B et en bougeant le joystick, on fait tourner l'hélicoptère autour de la marque. En relâchant la pression, l'appareil revient à son état initial. Le bouton A sert à tirer. Si l'on appuie simultanément sur A et B, on déclenche une attaque spéciale dont la nature et la puissance diffèrent suivant l'appareil choisi. Cela dit, on aura fort à faire, face à une opposition surarmée, au long des sept stages que compte le jeu. Les quatre premiers viendront dans un ordre aléatoire, mais les éternels boss vous attendront en fin.



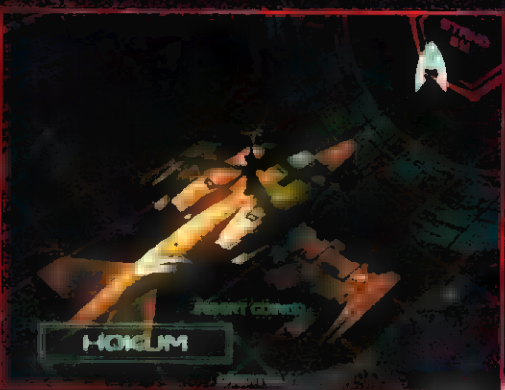
Les boss sont toujours imposants.



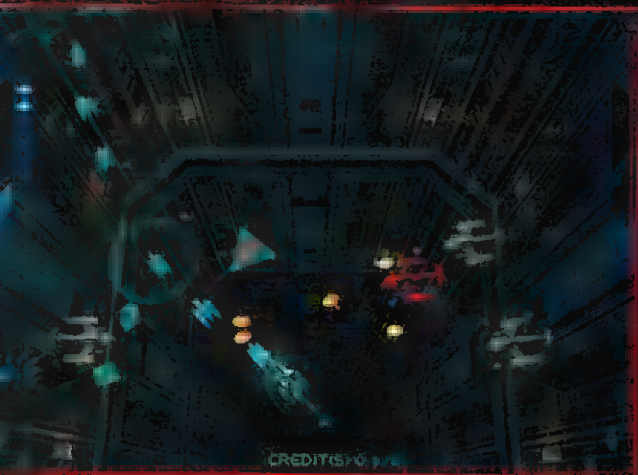
Comme un air de Tokyo...



Ce boss est coriace et, quand il se fâche, il balaie l'écran de ses rayons mortels.



Psikyo étonne par sa 3D très stylisée.



On trouve des passages classiques du genre.



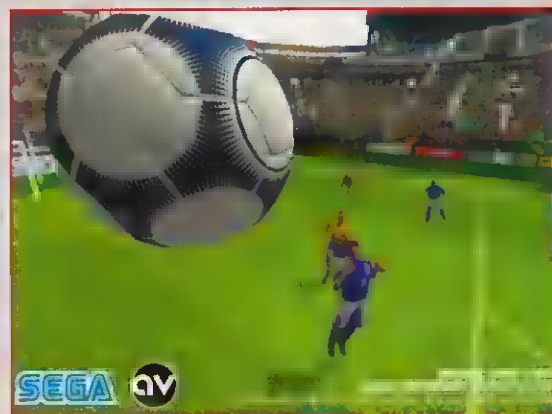
Virtua Striker 3



Des joueurs plus vrais que nature !



Les logos Sega et Nintendo ensemble !



L'éditeur teste tout plein d'effets spéciaux.



Grosse opération Coupe du monde 2002 en vue !

Virtua Striker est « le » jeu de foot de Sega sur arcade, tout comme Victory Goal le fut sur console (Saturn). Voici que le troisième volet est annoncé sur Game Cube.

Amusement Vision veut offrir un vrai jeu console, même si une forte odeur arcade est à prévoir. Alors que la version présentée à l'E3 consistait en une simple animation 3D temps réel tournant en boucle, l'éditeur annonce qu'il mettra tout particulièrement l'accent sur des aspects qui ne peuvent pas être inclus dans un jeu d'arcade. On parle de gestion, de météo, etc.

Champion !

La version Game Cube de Virtua Striker sera placée sous le signe de la Coupe du monde. Rappelons, en effet, que le Japon est associé à la Corée du Sud pour l'organisation de la Coupe du monde de football de 2002. La date de sortie du jeu, printemps 2002, n'est donc pas tout à fait innocente. Reste à savoir si Virtua Striker 3, doté d'un côté arcade certainement assez prononcé, saura faire face au Fifa d'Electronic Arts, un poids lourd du genre sur console. Pour corser le tout, Konami, convaincu du succès de la machine dans l'Archipel, aurait mis lui aussi les bouchées doubles pour sortir à temps son Winning Eleven sur Game Cube. ■

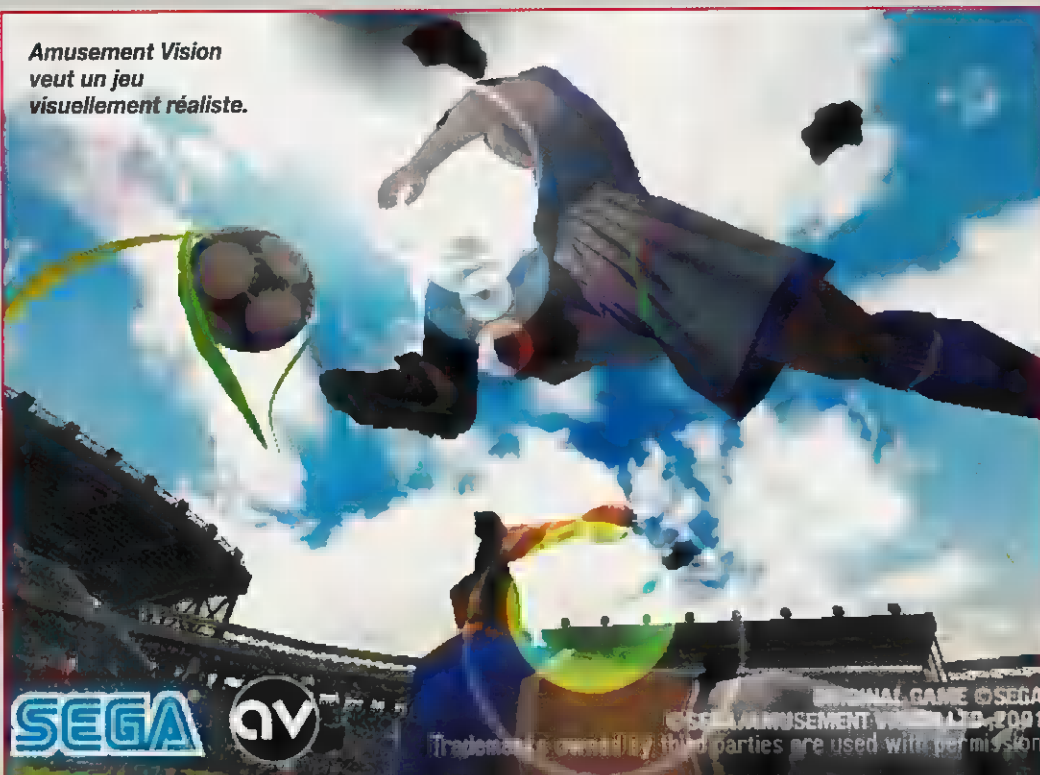


Test d'effets de lentille de caméra.



Motion blur pour les actions décisives.

Amusement Vision
veut un jeu
visuellement réaliste.





TOKYO XTREME RACER > YOUR CAR, YOUR RUN, YOUR PRIDE*

*TA VOITURE, TA COURSE, TON HONNEUR



Brisez les interdits... Pénétrez dans l'univers underground des courses de rues !
 Lancez-vous sur les autoroutes de Tokyo à plus de 320 km/h et défiez 400 autres pilotes, chacun avec son propre style de conduite. Pour devenir un Dieu de la route, customisez votre voiture avec plus de 200 pièces, de nouveaux logos et peintures.
 Pas de règles, pas de gardes-fous, une seule chose compte : être le plus rapide !



PlayStation.2



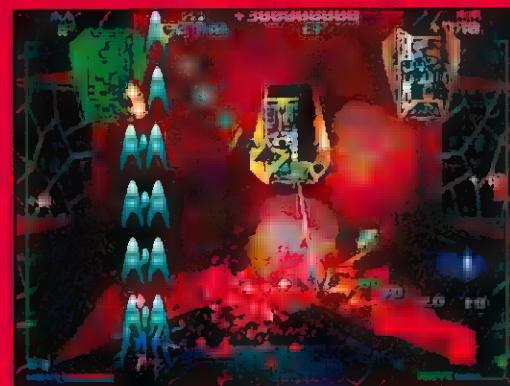
*J.R., "PlayStation 2" and PS2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Tokyo Xtreme Racer™ © 2001 Genki Co., Ltd. All rights reserved. Published and distributed by Crave Entertainment, Inc. under license from Genki Co., Ltd. Tokyo Xtreme Racer, Crave Entertainment and the Crave Entertainment Logo are either trademarks or registered trademarks of Crave Entertainment, Inc. in the United States and other countries. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders. Co-published by Ubi Soft Entertainment and Crave Entertainment, Inc. under license from Crave Entertainment, Inc. / FKS

Night Raid



Le Hug Launcher en action!

Développé par Takumi (Giga Wings, Mars Matrix...) pour le compte de Taito, Night Raid fait partie de la nouvelle vague de shoots qui viennent redonner vigueur au genre.



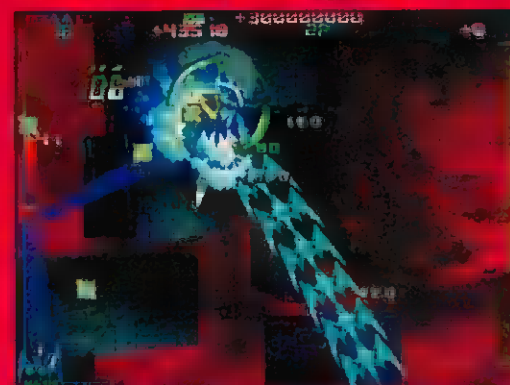
Taito et Takumi misent sur l'originalité.

Night Raid est un shoot à scrolling vertical entièrement en 3D qui repose sur l'utilisation d'un joystick et de trois boutons. Le premier gère le tir de l'arme principale. Maintenu enfoncé, il passe en auto-tir. À mesure qu'on récolte des bonus, on accède à 4 niveaux de puissance. Le deuxième bouton actionne une arme secondaire appelée Hug Launcher. On y accède lorsque la jauge « wave » placée en bas de l'écran se remplit au fil des actions. Ce tir déclenche une super attaque limitée dans le temps. En jouant avec le levier, on peut ainsi balayer l'écran. De plus, on est invincible durant l'emploi de ce Hug Launcher. Quant au troisième et dernier bouton, il déclenche une mega bombe provoquant une onde de choc circulaire ayant pour centre l'appareil. Dans le cercle formé par l'explosion, on devient invincible. On peut stocker jusqu'à 5 bombes.

Le jeu, qui intègre un mode deux joueurs, tourne sur la carte Taito G-net. Il vient s'insérer dans le lecteur de la carte de la borne. Une solution très économique pour les salles.

Plus ou moins ?

Le score est calculé d'une manière originale. Un indicateur est placé sur chaque bord gauche ou droit de l'écran (un par joueur). Il est divisé en deux parties égales (plus et moins). Quand on détruit des ennemis, ces derniers laissent des bonus, des points. En les récoltant, on fait se déplacer une sorte d'aiguille vers la partie supérieure de l'indicateur, donc dans la zone plus. La progression dépend à chaque fois du nombre de bonus récoltés. Quand on en loupe, le score diminue. On peut ainsi tomber dans la négatif et entrer en zone minus.



Le score vient de monter de 411.



Le premier niveau est assez austère.



Au centre de l'explosion, on est invincible.

Ikaruga

Radiant Silvergun reste à ce jour l'une des toutes premières références en matière de shoot. Son créateur, le légendaire Treasure, va bientôt en remettre une couche...

Ikaruga sera le second shoot en arcade de Treasure. Ce sera aussi le second jeu arcade tout court de l'éditeur. Ce titre va avoir la lourde tâche de succéder à Radiant Silvergun, un véritable monument dans son genre, sorti en mai 1998 en arcade (sur la carte ST-V), puis converti sur Saturn, devenant rapidement un jeu culte au Japon.

Frénétique

Comme à son habitude, Treasure veut conserver le secret sur son jeu, et ne lèvera vraisemblablement le voile que lorsque la

version jouable sera impeccable. Cependant, on sait déjà que le jeu tourne sur une carte Naomi et qu'on pourra y jouer à deux. Les commandes reposeront sur l'emploi du levier de direction et de deux boutons d'action. Comme son illustre prédécesseur, Ikaruga est entièrement en 3D et propose un scrolling vertical. L'action s'annonce frénétique comme toute création Treasure qui se respecte. Radiant Silvergun avait poussé la ST-V, et du même coup la Saturn, dans ces derniers retranchements. Cet Ikaruga pourrait bien faire de même sur Naomi. Bref, c'est avec pas mal d'excitation que tout le monde attend



Attendez-vous à une bonne dose d'originalité!

le prochain Jamma Show d'automne pour mettre la main sur le jeu. En effet, il y a de fortes chances de l'y voir. On s'en pourlèche les babines d'avance... ■



Les missiles giclent dans tous les sens.



Treasure a longtemps étudié la Naomi.

Genma Onimusha

Capcom ne croit pas au succès de la Xbox au Japon.



Okamoto, la figure emblématique de l'éditeur d'Osaka, l'a affirmé : « La Xbox n'est pas mauvaise mais n'a quasiment aucune chance au Japon. Disons, une chance contre un million... » Le message est clair. En revanche, Capcom croit au succès de la console de Microsoft aux États-Unis. Du coup, il nous sort ce Genma Onimusha, une version améliorée du hit PS2. Ensuite, on aura droit à Dino Crisis 3, un titre d'une série un peu fatiguée, et enfin un jeu de robots que Capcom ne voulait pas sortir sur



Un jeu qui reste en 2D...

PS2. On peut compter sur Capcom pour ne pas bâcler ces produits et offrir à Microsoft quelques atouts qui lui permettront de se battre honorablement sur les marchés américain et européen. ■



Quelques ajouts pour cette version Xbox.



De meilleurs modèles 3D sur Xbox.

K Project



UGA /
Octobre

UGA (Tetsuya Mizuguchi) travaille d'arrache-pied sur un mélange subtil de shoot 3D et de jeu musical !

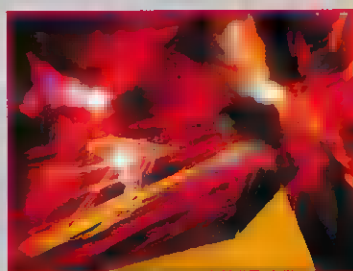


Le boss impressionnant du premier niveau.



Dans une ambiance « Tron » (en plus design) et sur fond de techno, on contrôle un petit appareil qui va devoir sauver un ordinateur d'une infection virale. On dispose d'un laser et de missiles qui sont gérés à la RayStorm (Taito), avec la possibilité de locker jusqu'à six

ennemis. Chaque action émet un son distinct, qui varie selon que l'on effectue un combo ou non, ou suivant le nombre d'ennemis lockés. Au bout d'un certain nombre de points, on se voit offrir une option permettant de se transporter au stage suivant. Les niveaux sont regroupés au sein de mondes qui possèdent chacun un thème, et les boss de fin sont bien sûr de la partie. Évidemment, la combinaison des sons finit par créer une musique de fond, un tempo d'ambiance. La réalisation est originale, de très bonne facture, mais il est difficile de classer un tel titre. On aimera ou pas... ■



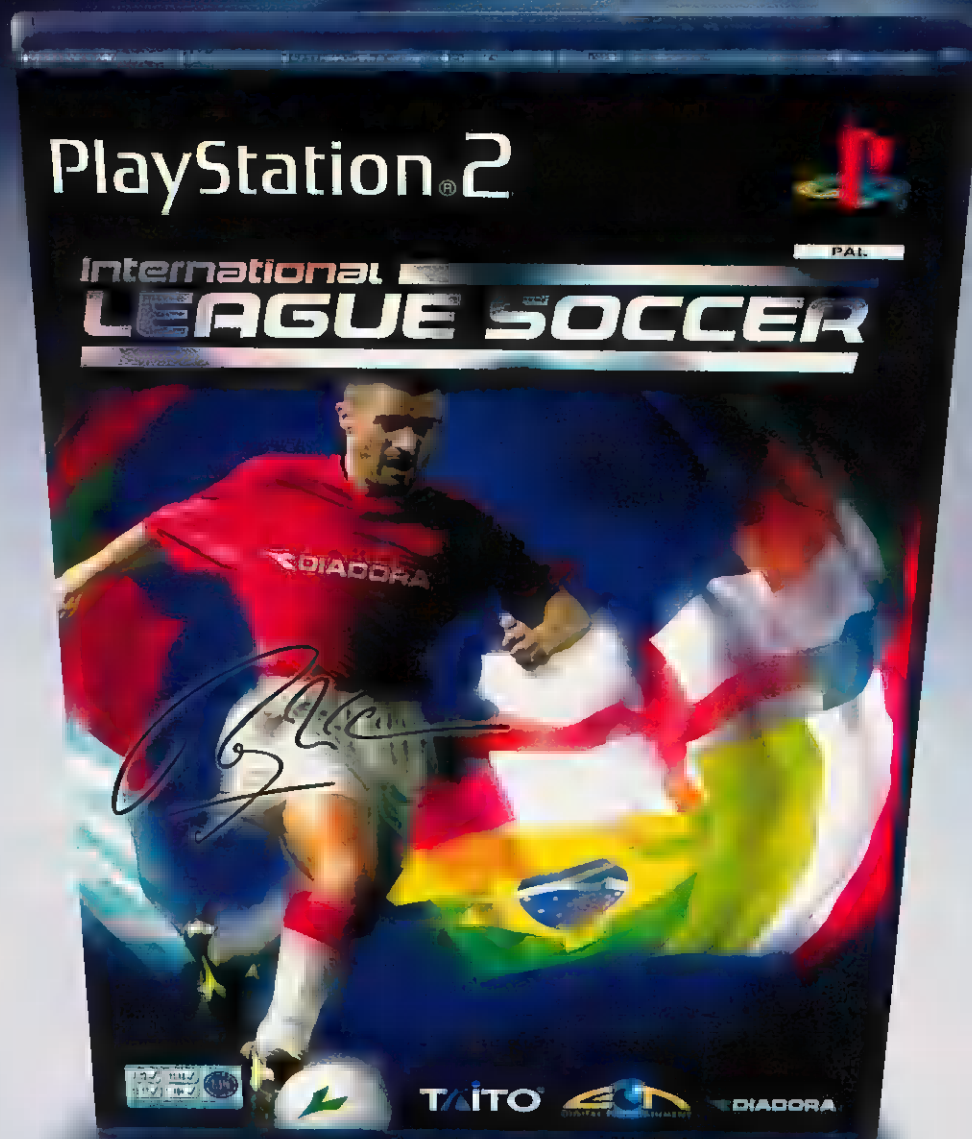
Un design très stylisé pour un jeu hors norme.



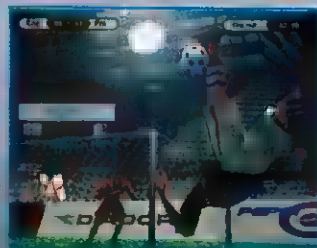
Warp !

“International League Soccer
– un championnat à part entière”

ROY KERNE



RESULTAT



www.internationalleaguesoccer.com

TAITO®

WORLDWIDE

PEPSI
Chart

DIADORA

EON

PSP

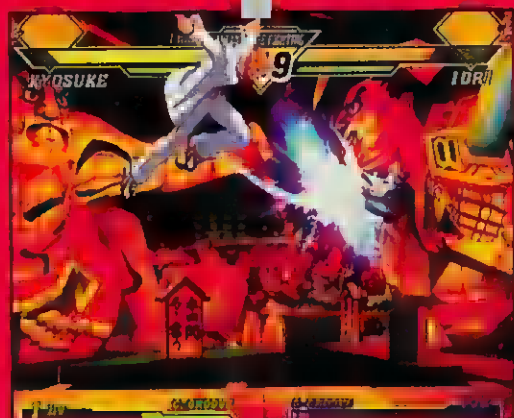
PlayChart and the Pepsi Globe design are trademarks of Taito Inc. All trademarks and are not PlayStation are registered trademarks and are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2004 EON Digital Entertainment. All Rights Reserved. Diadora All Rights Reserved.

japon

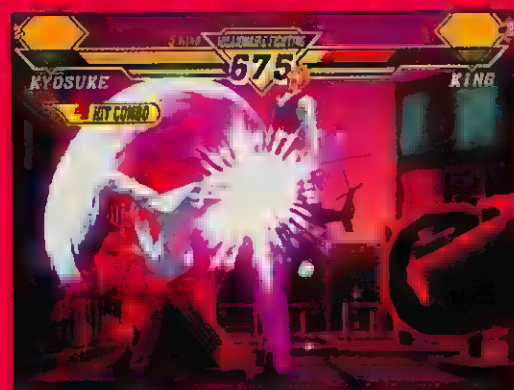
Capcom /
Automne

最新情報 プレビュー

Capcom vs SNK2

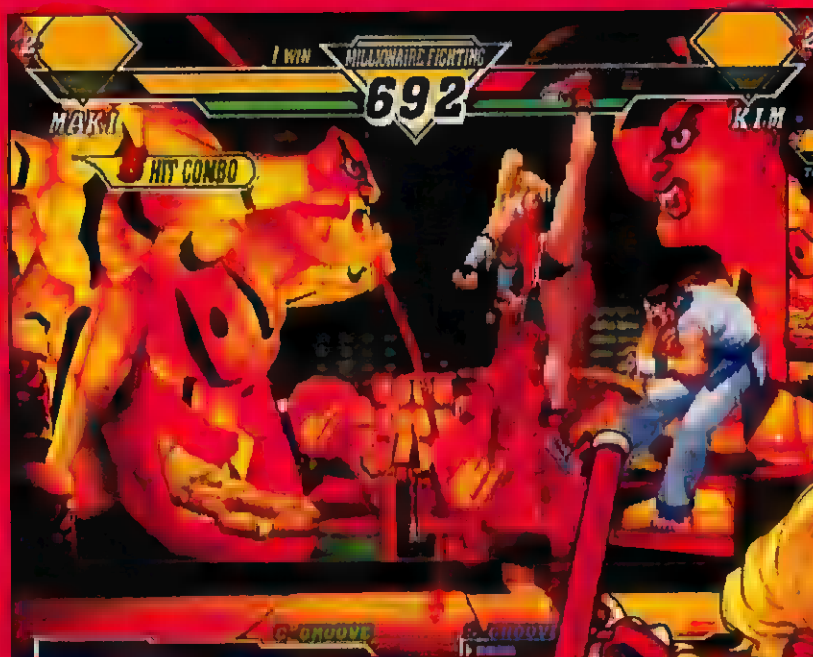


Capcom aurait pu trouver mieux que Kyosuke...



Les effets spéciaux ont de la pêche!

Le premier épisode constitua un événement, bientôt suivi d'une évolution mineure frappée du logo « Pro ». Le second volet était attendu pour l'AOU, mais Capcom avait préféré ne pas se montrer...



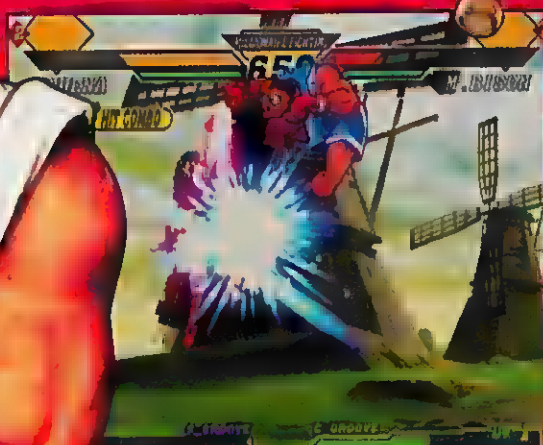
Maki nous vient de Final Fight.



Attendez-vous à un troisième volet...



Ça pixélise à donf!



Athena sera de retour.



Quand Capcom sort un hit, l'éditeur a la fâcheuse tendance à le décliner sous de multiples suites jusqu'à épuisement du filon. La série des jeux de combat 2D avait trouvé un nouveau dynamisme avec le fameux *Marvel vs Capcom* — permet à l'éditeur d'affronter honorablement le *King of Fighters*

de SNK. Depuis, de l'eau a coulé sous les ponts, et Capcom a hérité des persos emblématiques de SNK. C'est ainsi que *Capcom vs SNK* a vu le jour. Le principal défaut du premier volet tenait à la différence de résolution graphique entre les jeux Capcom et SNK. Ne voulant pas tout refaire à zéro, Capcom avait choisi la solution de facilité, en s'alignant sur la plus basse, celle de SNK. Du coup, les décors étaient soignés, les personnages étaient pixelisés. Mais bon, c'était le début.

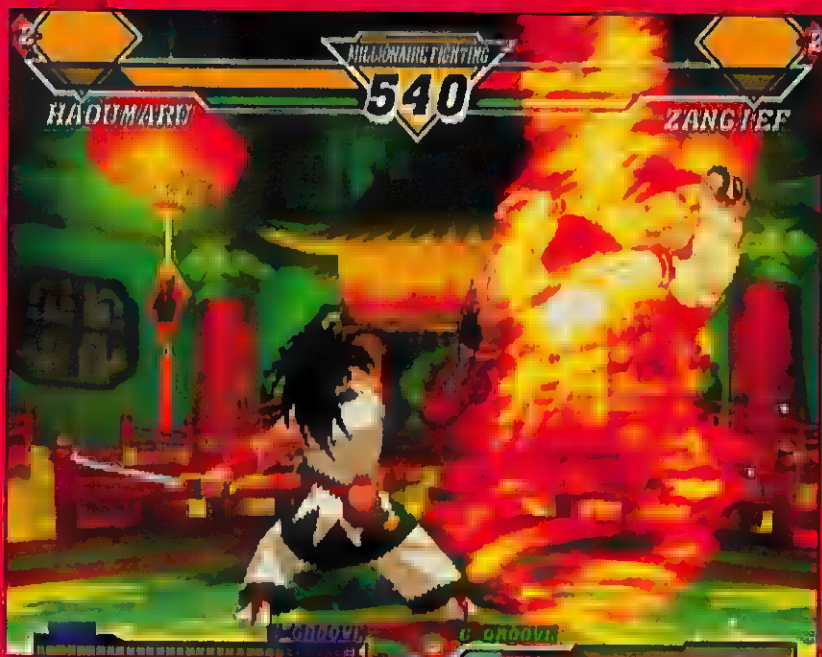
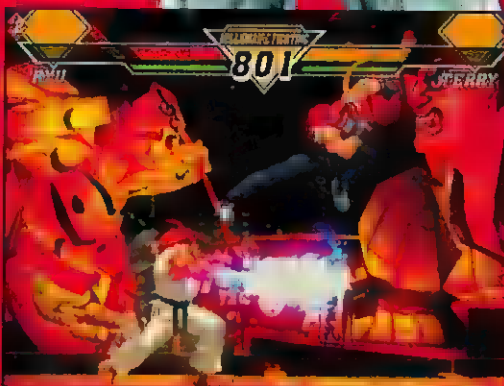
De nouveaux persos

Comme c'est la coutume, on a droit à de nouveaux persos, à part égale entre Capcom et SNK, trois pour chacun. Chez Capcom, on trouve Yun (SFIII), Maki (Final Fight) et Kyosuke (Justice Gakuen). Du côté de SNK, on a le choix entre Haoumaru (Samurai Spirit), Athena (KoF) et Todo (Art of Fighting). Cela fait désormais un total de 34 combattants. On compose son équipe (de trois membres pour le moment) et on choisit l'ordre d'apparition des combattants durant le combat lors de la sélection de ses personnages. Le ratio system est devenu plus flexible en offrant différents ratios pour chaque perso. Le groove system propose un choix de trois configurations de combat pour le camp Capcom (basés sur SF Zero) et trois autres pour celui de SNK (basés sur KoF). Côté graphismes, les décors offrent (comme c'est l'habitude chez Capcom) un sacré spectacle, beaucoup de couleurs et une grande finesse dans la résolution. Malheureusement et c'est certainement le plus rageant, les persos ne semblent pas avoir été retouchés. Du coup, ça pixelise toujours autant. Le jeu est annoncé en arcade sur Naomi, ensuite sur Dreamcast et PS2. Il y a de grandes chances pour que Capcom conserve le jeu en ligne sur DC, mais on ne sait rien quant à la version PS2. De même, rien n'a été annoncé sur le maintien ou non du lien entre l'arcade et la console via la carte-mémoire.



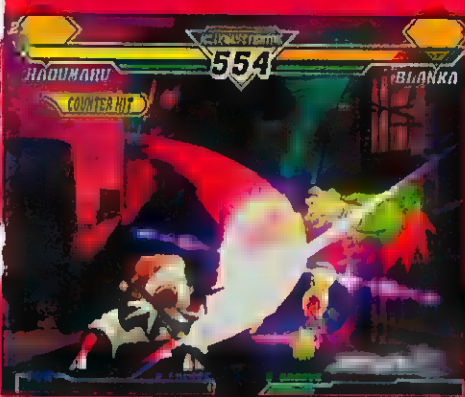
Morrigan, seule rescapée d'une illustre série !

Combat de chefs !

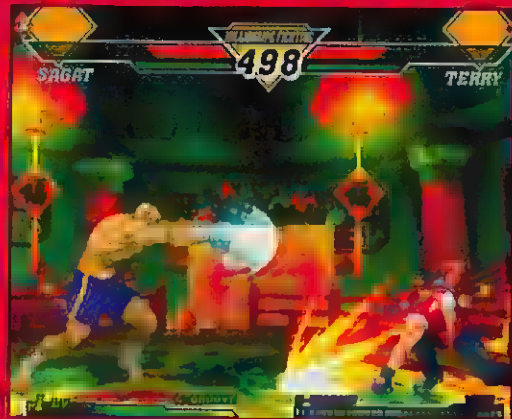


Rugal a délaissé son porte-avions.

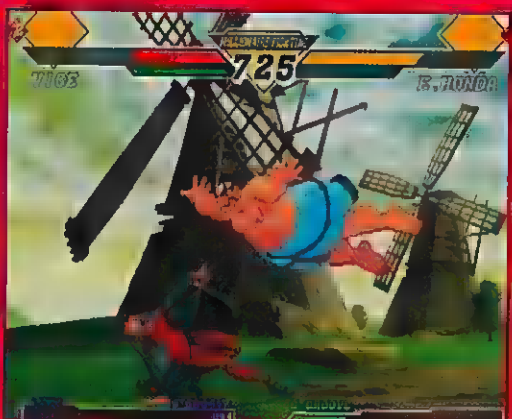
Haoumaru est le seul à posséder une arme.



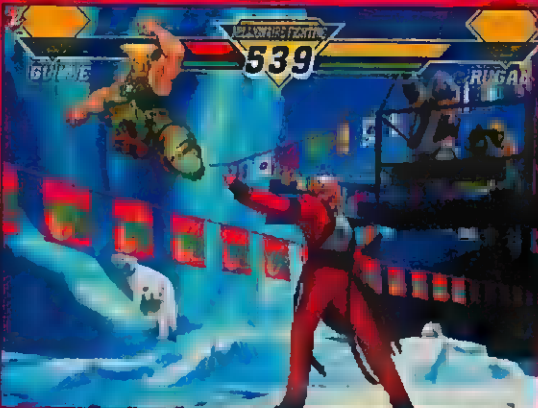
Samurai Spirit, souvent copié, jamais égalé.



Cette suite conserve le programme du premier volet.



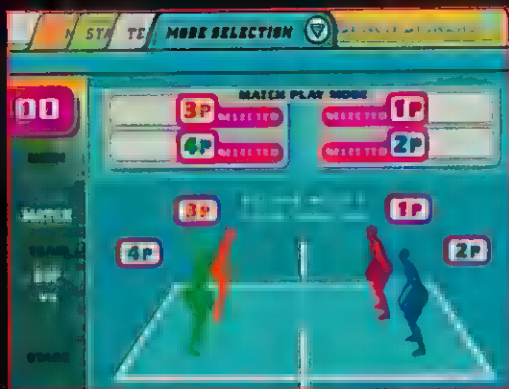
2 secondes avant aplatissement.



Beach Spikers

L'AM2 arrive avec du nouveau. Alors que l'essentiel de ses moyens est mobilisé sur Virtua Fighter 4 et Shenmue 2, le développeur nous gratifie d'un jeu de beach-volley. Histoire de se détendre ?

Voici le deuxième jeu de l'AM2 sur Naomi 2. Pour l'occasion, on nous sert une simulation originale, en l'occurrence du beach-volley et plus spécialement féminin. Cela faisait en effet un bail qu'on ne nous avait pas sorti un tel jeu. Beach Spikers recourt au joystick et à deux boutons action. Quatre joueurs peuvent prendre part à un même match. Dans cette configuration, deux bornes doivent être reliées ensemble. Huit nations sont représentées : USA, Brésil, Australie, Espagne, Japon, Italie, France et Cuba. On trouve les modes habituels : versus, match exhibition, tournoi, plus un mode, appelé « team play » qui permet à deux joueurs d'affronter une équipe contrôlée par l'ordinateur ou deux autres joueurs. Pour le moment, Beach Spikers comprend quatre niveaux, chacun avec un parrain, et surtout des conditions de jeu différentes. En effet, on pourra aussi bien jouer de jour que de nuit. Graphiquement et du point de vue de la jouabilité, Beach Spikers compte parmi les meilleurs dans son genre. On retrouve des techniques employées dans VF4, comme la déformation en temps réel de la surface du sable au gré des actions. L'utilisation des deux boutons est d'une grande simplicité (action et saut). ■



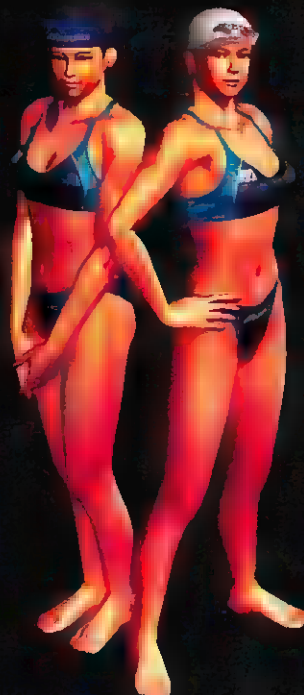
Le mode 4 joueurs est la principale attraction.



Les stages peuvent aussi se dérouler de nuit.



Les replays sont assez réussis !



Le graphisme se veut réaliste !



Toutes les fautes sont prises en compte.



Les super coups sont aussi au menu.



On trouve une tonne de pubs !

VOUS POURRIEZ LA DÉGOMMER À 800 KM ?



LUI OUI.

"De l'excellente guérilla-science-fiction"

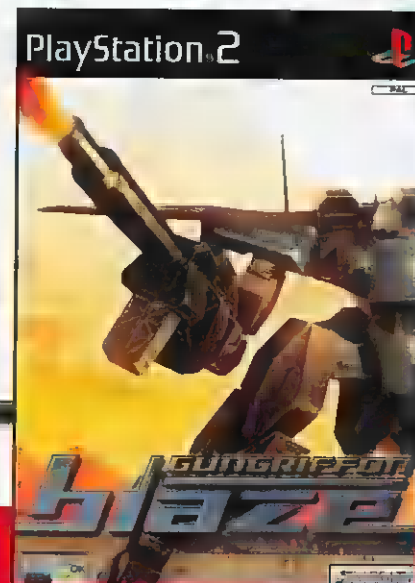
Play Mag

"Une ambiance prenante à souhait"

PSM2

GUNGRIPPON blaze

LE SHOOT MÉCHA 3D POUR LES JOUEURS QUI ONT UN OBJECTIF PRÉCIS



SWING!
ENTERTAINMENT Media AG

GAME ARTS



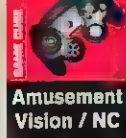
PlayStation 2

www.swing-games.com
www.virgininteractive.fr

50+ PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 69 94 35
3615 VirginGames
SCORE PLUS D'IMPACT
www.virgininteractive.fr

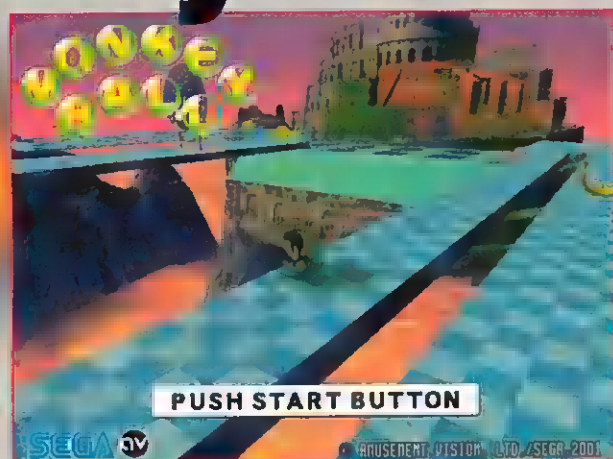
PlayStation 2 and the PlayStation 2 Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Published by Swing! Entertainment Media AG, Developed by Game Arts.

japon



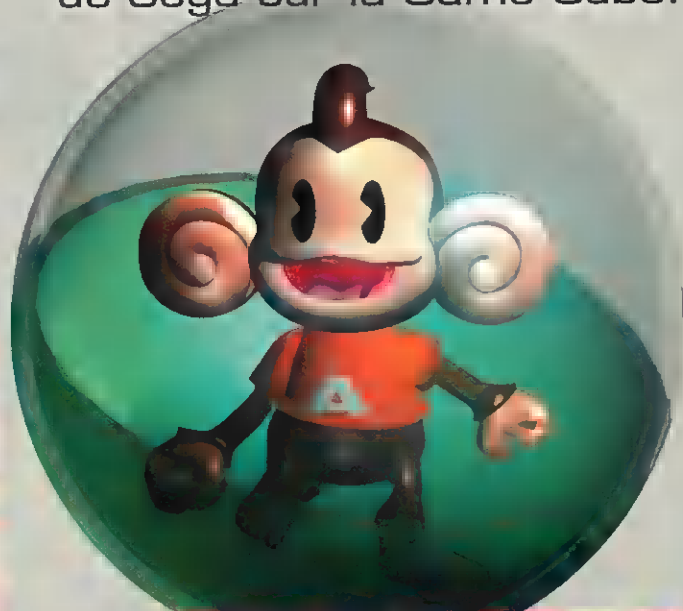
最新情報 プレビュー

Super Monkey Ball



Sur Game Cube, les textures ont gagné en relief.

Monkey Ball est, à l'origine, un jeu d'arcade tournant sur Naomi. C'est avec surprise qu'on le voit inaugurer la présence de Sega sur la Game Cube.



Au loin, un passage crispant!

L'équivalent de quatre Dreamcast tourne à l'écran!



Monkey Ball fut l'une des bonnes surprises du dernier AOU Show. Dans ce petit jeu d'arcade, on doit faire rouler une sphère contenant un singe sur un parcours pour rallier un point d'arrivée dans le temps imparti. On penche le plateau pour faire rouler sa bestiole. Des bananes et autres bonus à récolter sont éparpillés çà et là. Une idée simple mais efficace. Rapidement, le stage se transforme en casse-tête. Les formes deviennent complexes et des plates-formes mouvantes surgissent, sans parler des trous ou des ponts étroits. Par moments, heureusement, vous trouverez des bordures pour vous empêcher de tomber.

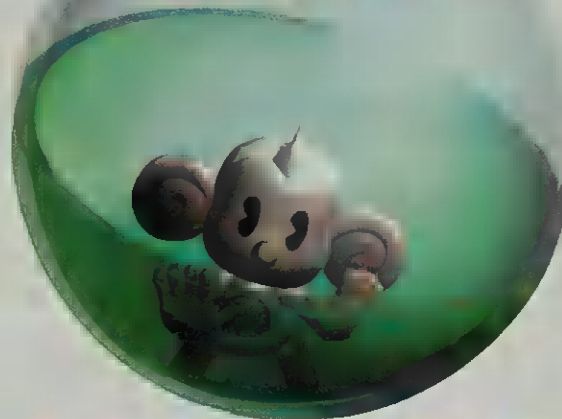
Vraiment console

Depuis des mois, Amusement Vision et la Sonic Team exprimaient leur enthousiasme pour la Game Cube. Il n'est donc pas surprenant de voir ce Monkey Ball débarquer

sur la console de Nintendo, d'autant qu'il se destine à un public très large. Pour l'occasion, le titre devient Super Monkey Ball, signe annonciateur de pas mal d'ajouts. La version dévoilée lors de l'E3 avait été développée en un tout petit mois, et déjà, Super Monkey Ball s'avérait captivant. Amusement Vision travaille à réaliser une version vraiment console, exploitant pleinement les capacités de la machine. Du coup, deux à quatre joueurs pourront s'y mesurer, sur un même écran. Les configurations d'écran sont assez complètes, avec la possibilité de placer un joueur sur tout le haut de l'écran et deux autres, dans des carrés, en bas. La résolution graphique en mode multijoueur reste excellente. Amusement Vision indique qu'à quatre joueurs, chacune des quatre images possède une résolution équivalente à celle d'une Dreamcast (niveau de détails et vitesse). Une foule de modes et de mini-jeux sont actuellement en test.

Très prenant

Bref, sans être la révolution technique du siècle, Super Monkey Ball propose un challenge très prenant. Ce véritable modèle de design et de créativité « à la Sega » en matière d'arcade constitue une bonne nouvelle pour la Game Cube et Nintendo. ■



Cent bananes donnent droit à un crédit supplémentaire.



Un geste maladroit et c'est la chute!



Argh, des escaliers!



Plus que quelques mètres!



L'arrivée au bout de la route!



Attention aux trous!

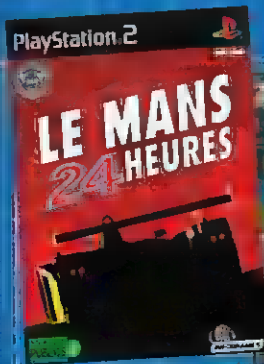
AVEC

funradio

Écoutez Groove Station du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le lundi à 19 h 30 !

Avec les Démonstrations Micromania plongez au cœur de l'action !

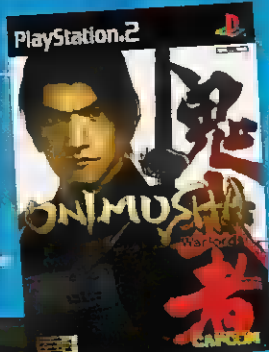
Tous les mercredis et samedis, de 14 h 30 à 18 h 30 dans tous les Micromania et sur écran géant, un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.



Il faudra 60/241... en remettre l'imaginer une... qui ne s'arrête jamais...
allé dans... et... course mythique, à la mesure de... héros. N'oubliez pas...
le 170 voitures officielles, 12 circuits... reproduits fidèlement... le circuit américain du «Petit Le Mans» et
celui des «24 heures du Mans». 5 modes de jeux parmi lesquels Le Mans (jouez la course en 24 heures temps réel ou en
real-time, avec toutes les conditions, des conditions impossibles, passage jour-nuit-jour, graphismes époustouflants...)



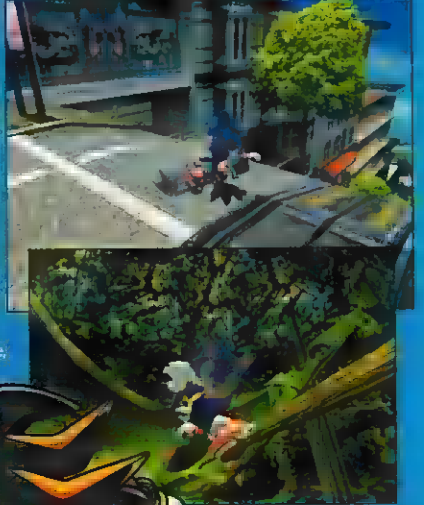
hordes de démons guerriers. En... intenses combats au...
contre... armées de créatures... ténébres... devrez
avancer... l'intrigue en résolvant... énigmes : graphismes
somptueux, musiques éblouissantes, scénario haletant, gameplay
travaillé, système de gestion... unique et original.



Approchez vos...
24 volets de simulation
de conduite de jeu.
les éléments
originaux de la
première version
ont été conservés :
vitesse, finesse
graphique, son.
Mais cette fois,
vous allez devoir vous faufiler à
travers les rues de la Big Apple : New York. Mouvez le
son de l'auto radio pour
écouter OffSpring et écoutez la
pedale d'accélérateur
conduite folle à travers les
rues de New York, grande
interactivité avec le décor,
metro, cabine téléphonique,
bicyclettes, voitures, piétons... Une toute
nouvelle Crazy Box, contenant des défis
impossibles, 4 chauffeurs au look
«branché» et... 4
possédant chacun
Finesse graphique et rapidité
l'animation



Le petit
héros qui était
revient dans
une forme
exceptionnelle
sur Dreamcast.
Plongez dans
de nouvelles
aventures
encore plus
dynamiques
et excitantes. Découvrez une
nouvelle intrigue, des pièges et des
créatures étranges à travers 15 niveaux. Votre
objectif : sauver le monde ou au contraire vous enlever.
Si vous décidez d'incarner Shadow : un mode 2 joueurs
incluant de nombreux défis : combat, mode Kart, et des
fonctions inédites. Mélangeant... de... forme,
d'action et d'aventure, la variété de... Adventure 2,
sa finesse graphique et... animation ultra
fluide... honneur à la mascotte de SEGA
anniversaire !



La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte
et 5% de remise sur des prix d'enfer !

Remise différée sous l'effet de la Bonde de Réduction de...
Remise non applicable sur les Consoles.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux : découvrez
les nouveautés ! Micromania reprend
vos jeux Nintendo 64, PS One, PS2 et
Dreamcast. * Voir conditions à la caisse.

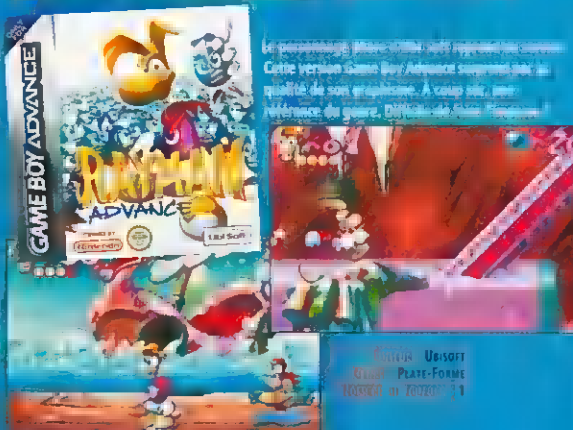
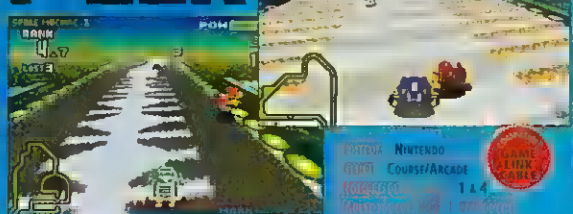
LES MICROMANIA

- | | | |
|--|---|---|
| <p>MICROMANIA BLOGNE (Nouveauté)
C.Cirol Auchan - 02 - 62200 S... - 03 21 31 63 51</p> <p>MICROMANIA BORDEAUX (Nouveauté)
C.Cirol Auchan - 33300... - Tél. 05 56 29 05 36</p> <p>PARIS</p> <p>1 MICROMANIA IZM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20</p> <p>2 MICROMANIA MONTPARNASSE - 01 45 49 07 07</p> <p>3 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - 01 42 56 04 13</p> <p>4 MICROMANIA IZM - Tél. 01 40 15 93 10</p> <p>5 MICROMANIA IZM 2 - 01 45 89 70 43</p> <p>6 MICROMANIA IZM - 01 44 53 11 15</p> <p>7 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00</p> | <p>MICROMANIA LABEGE (Nouveauté)
C.Cirol Labège 2 - ZAC La C... - 05 61 00 13 20</p> <p>MICROMANIA PERPIGNAN (Nouveauté)
C.Cirol Auchan - d'Espagne - Route du Perthus - 04 68 68 33 21</p> <p>RÉGION PARISIENNE</p> <p>1 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY - Tél. 01 60 94 80 41</p> <p>2 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT - Tél. 01 60 18 19 11</p> <p>3 MICROMANIA VINCENNES - Tél. 01 64 87 90 33</p> <p>4 MICROMANIA VINCENNES - 34 65 32 91</p> <p>5 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - 01 30 43 25 23</p> <p>6 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87</p> <p>7 MICROMANIA MONTESSON - 01 61 04 19 00</p> | <p>MICROMANIA LA DÉFENSE (Nouveauté)
C.Cirol Les 4 Temps - Niveau 1 - Puteaux - Tél. 01 47 73 69 17</p> <p>MICROMANIA SCHWEIGHOUSE (Nouveauté)
C.Cirol de Schweighouse - RN 62 - 47 - Schweighouse - 03 88 07 27 18</p> <p>MICROMANIA CRÉTEIL - 01 43 77 24 11</p> <p>MICROMANIA MONTREUIL - 01 41 79 31 61</p> <p>MICROMANIA DE FONTENAY - 01 53 99 18 45</p> <p>MICROMANIA - Tél. 01 34 24 88 81</p> <p>PROVENCE</p> <p>1 MICROMANIA ANTIBES - Tél. 04 97 21 16 16</p> <p>2 MICROMANIA CANNES - 04 93 14 61 47</p> <p>3 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14</p> |
|--|---|---|

GAME BOY ADVANCE™

AVEC LE
GAME LINK CABLE
DÉSORMAIS 2 À 4 JOUEURS
PEUVENT SE RACCORDER
ET JOUER ENSEMBLE
AVEC UN SEUL JEU.

F-ZERO



F-ZERO
Le personnage principal de la série F-Zero, le pilote de course F-Zero, est de retour sur la scène. Avec ses 5 nouveaux circuits, F-Zero propose un jeu d'arcade d'une intensité remarquable.



EXCLUSIF MICROMANIA
Avec Nintendo
et Micromania
participez au Championnat
Game Boy Advance
Tous les détails sur micromania.fr
et dans votre Micromania.

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

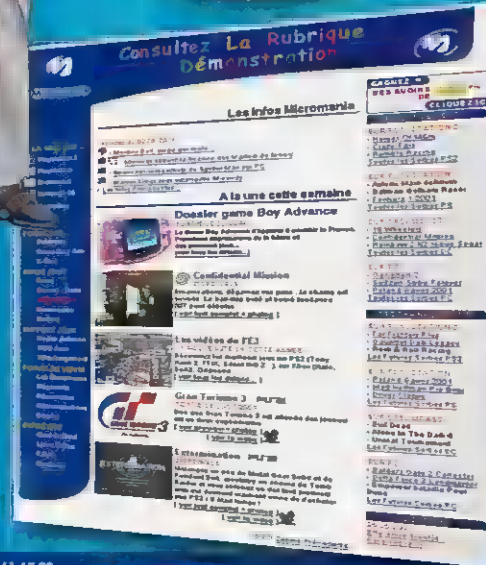
Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !



Micromania par l'association GAME ONE sur GAME ONE (association loi 1901).



- 1 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
- 2 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
- 3 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 77
- 4 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
- 5 MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 35 62 82
- 6 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 00
- 7 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
- 8 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 09 97
- 9 MICROMANIA CHATEAUROUX - Tél. 02 54 27 44 40
- 10 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 94
- 11 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - Tél. 02 51 79 00 70
- 12 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
- 13 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 30 22 12 38

- 14 MICROMANIA ANGERS - Tél. 02 41 25 03 20
- 15 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
- 16 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 08
- 17 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 71
- 18 MICROMANIA ROMEO - Tél. 03 20 27 97 62
- 19 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
- 20 MICROMANIA EURLILLE - Tél. 03 20 55 72 72
- 21 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
- 22 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79
- 23 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 04
- 24 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
- 25 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
- 26 MICROMANIA ILKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20

- 27 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
- 28 MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 72 18 50 42
- 29 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 40 70 82
- 30 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
- 31 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
- 32 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
- 33 MICROMANIA LE MANS SUD - Tél. 02 43 84 04 79
- 34 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
- 35 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tél. 02 32 10 55 44
- 36 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
- 37 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
- 38 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66
- 39 MICROMANIA AVIGNON SUD - Tél. 04 90 81 05 40

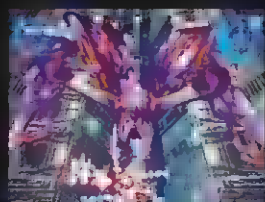




SILPHEED

THE LOST PLANET

SURDOSE D'ADRÉNALINE



Retrouvez les sensations pures Shoot'em up sur PS2. À bord du vaisseau secret Silpheed, hoot tout ce qui bouge pour débarrasser l'espace d'une troupe de monstres parasites. Une action intense sur 8 niveaux, des obstacles démoniaques, des vaisseaux et des décors entièrement en 3D, Silpheed va mettre vos nerfs à rude épreuve et faire monter l'adrénaline.



PlayStation 2



news

Previews, mangas, pubs, DVD, vidéos... et les dernières infos



FINAL FANTASY LE FILM

Grosse claque, ce mois-ci ! Nous avons vu *Final Fantasy*, le film. Mais non, c'est une blague, nous n'avons pu voir que vingt minutes d'extraits, et cela augure déjà une belle bombe atomique. Mais n'oublions pas le dossier du salon E3. Plus de 50 pages rapportées par nos vaillants Niiico et Gia.

BUSINESS

■ **BAISSE DE PRIX.** La PlayStation 2 baisse enfin de prix en France. Elle passe de 2990 F à 2790 F. C'est pas énorme, mais c'est déjà ça que Sony n'aura pas.

■ **SORTIES.** La Game Cube sortira le 14 septembre 2001 au Japon et le 5 novembre 2001 aux USA. ■ Xbox sortira le 8 novembre 2001 aux USA. Malheureusement, les deux consoles n'atteindront officiellement l'Europe que « début 2002 ». On parle déjà de dates assez tardives, comme mars 2002. Les prix annoncés : 299 \$ (environ 2310 F ou 352,30 €) pour la Xbox et 199 \$ (environ 1548 F ou 236€) pour la Game Cube. Une belle différence...

■ **LARA EN SOLDE.** À l'occasion de la sortie du film *Tomb Raider*, sur nos écrans le 27 juin, Eidos concède une méga-promo sur les jeux avec *Lara Croft: Tomb Raider III* ■ *Tomb Raider - La révélation finale* sur PS seront vendus chacun 49 F. Quant à *Tomb Raider: Sur les traces de Lara Croft* sur PS ■ DC, il ne coûtera que 149 F. Bel effort !

■ **BANDANA.** Au Japon, en réservant *Final Fantasy X* dans les magasins de proximité partenaires de la chaîne de distribution Digicube (filiale de Squaresoft), on recevra ce bandana édition spéciale du jeu. Sympa comme initiative.

INTERVIEW

Le jeu sans compromis



Lors du salon de l'E3, le directeur général « plate-forme Xbox » chez Microsoft, J. Allard, a bien voulu nous recevoir, pour répondre à nos nombreuses questions. Confiant dans l'avenir, J. Allard a montré une sérénité étonnante face à la féroce concurrence qui s'annonce.

Consoles+ : Sur le salon, nous avons pu voir fonctionner plusieurs Xbox. Est-ce que cela signifie que vous avez enfin la version définitive de la console ?

J. Allard : Ce que vous voyez est une version du système final. Tout a été conçu pour que les développeurs passent moins de temps à se soucier de la programmation, et davantage pour réaliser leurs rêves. Des petites choses changeront par rapport à la version commercialisée, que nous n'avons toujours pas testée. Il y a les problèmes habituels, comme la ventilation, la surchauffe, les chocs, les interférences électriques, etc.

La Xbox sera entièrement orientée vers le jeu, sans aucun compromis.



Consoles+ : Ne pensez-vous pas que son prix de vente (299 \$, environ 2310 F ou 352,30 €) soit un peu élevé ?

JA : Nous ne pensons pas que le prix soit décisif. Le plus important est le concept. Si vous avez les bons jeux, vous pourrez vendre à un prix plus élevé. Nous baisserons le prix dès que possible, mais les premières séries sont toujours très coûteuses. Et, comme vous le savez, nous vendons ces consoles à un prix moins élevé que ce qu'elles nous coûtent. Ce qui veut dire qu'on doit vendre beaucoup de jeux pour rentrer dans nos frais. Au début, c'est surtout de l'investissement. Mais, malgré son prix, comme les jeux sont grandioses, les gens seront attirés par la console.

Consoles+ : Mais contrairement à PlayStation 2, elle ne lit pas les DVD-Vidéo en standard. Ce qui peut faire réfléchir...

JA : Nous nous adressons à un public très large. Notre vision de la Xbox est différente de celle de la PlayStation 2. La Xbox sera

entièrement orientée vers le jeu, sans aucun compromis. Il ne s'agit pas d'un système permettant de voir des films ni de surfer sur le Web. Nous avons demandé aux joueurs

leur avis, et ils ont été d'accord avec nous. Si vous offrez la possibilité de lire des films, il faut être sûr que la personne devant l'écran soit aussi motivée pour jouer, et non pour visionner des films. Et c'est le problème de la PlayStation 2.

Beaucoup de gens l'ont achetée pour regarder des films, et éventuellement, jouer. Mais rassurez-vous, nous sortons aussi, en option, un kit DVD. Il sera livré avec une télécommande. Mais pour nous, le jeu reste la première préoccupation.

Consoles+ : En achetant ce kit DVD, le prix sera donc presque équivalent à celui de la PS2 ?

JA : Oh, et même plus, si les prix restent les mêmes qu'aujourd'hui : 299 \$ (environ 2310 F ou 352,30 €), plus 29 \$ (environ 225 F ou 34,35 €). C'est même 10 % plus cher. [NDLR : La PlayStation 2 coûte environ 300 \$]

Consoles+ : La Xbox sortira à peu près à la même période que la Game Cube. Cette dernière sera vendue à un prix nettement moins élevé. N'avez-vous pas peur que Nintendo occupe le marché à vos dépens ?

JA : Aujourd'hui, le marché des jeux vidéo est encore assez restreint. Mais il s'agrandit tous les ans. Il a un



J. Allard, fier de son bébé.

potentiel de croissance énorme. Et combien de Game Cube Nintendo pense-t-il pouvoir fournir ? Ils ne peuvent pas satisfaire toute la demande, c'est impossible. De plus, le contenu des deux plates-formes sera radicalement différent. Vous ne pourrez pas jouer à des jeux comme *Halo* sur Game Cube. Nous avons conçu la console pour créer des émotions bien différentes, avec une ludothèque qui s'adresse à un public de consommateurs plus âgé, qui veut expérimenter des titres plus mûrs comme *Halo*, *Munch's Oddysee* ou *Tony Hawk* avec des amis. Ce public sera prêt à payer davantage pour un système plus élaboré, plus avancé, avec plus de capacités, plutôt que pour un système conçu pour un public plus jeune.

Consoles+ : Et quels sont vos objectifs de ventes ?

JA : Nous prévoyons de vendre 1,5 million de consoles aux USA, depuis le lancement jusqu'à Noël, donc en six semaines à peu près.

Nous prévoyons de vendre 1,5 million de Xbox aux USA en six semaines.

Consoles+ : Quel est votre jeu favori sur Xbox ?

JA : Mais c'est trop

difficile comme question ! Les éditeurs tiers ont fait un boulot remarquable. J'ai joué à *Dark Summit* de THQ qui me plaît bien. C'est un jeu de snowboard avec des missions. *Jet Set Radio Future* de Sega est remarquable.

HALO

Consoles+ : Quels développeurs voudriez-vous avoir avec vous ?

JA : Celui dont on peut citer le nom maintenant, mais qui n'a pas encore fait d'annonce officielle, est Squaresoft. C'est bien, mais ceux que je voudrais attirer, ce sont les tout petits, ceux qui travaillent à deux dans un garage, avec une idée géniale en tête. Je ne connais pas leurs noms, leurs idées. En tout cas, nous mènerons une politique favorable aux développeurs indépendants, qui ont beaucoup d'idées, mais qui n'ont jamais fait de jeux avant. Je pense que la créativité est la clé.

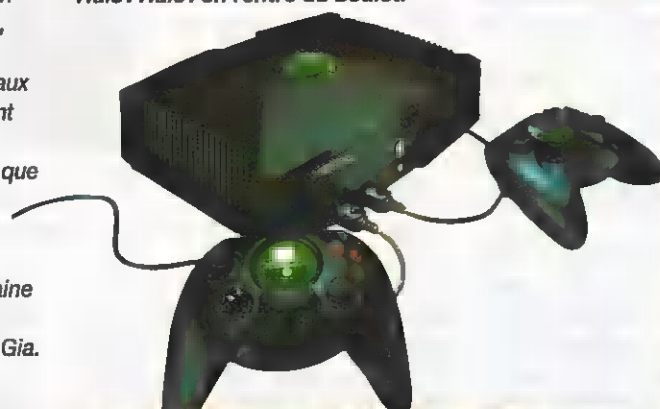
Consoles+ : Merci beaucoup.

JA : Merci à vous et à une prochaine fois. ■

Propos recueillis par Gia.



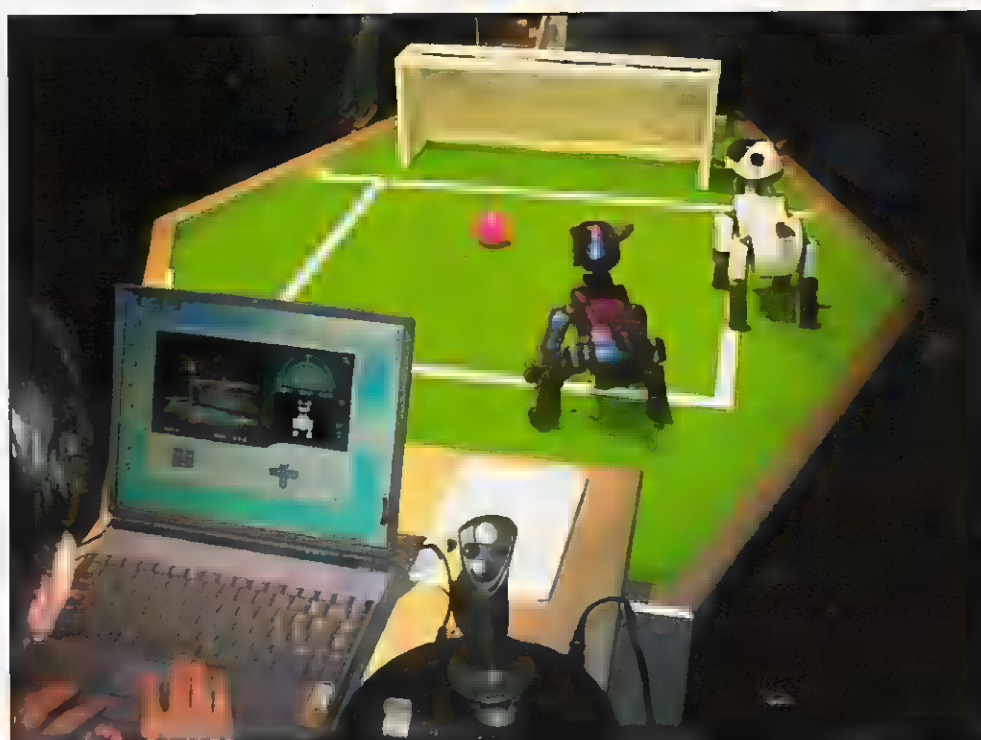
Halo ! Halo ! on rentre du boulot.



AIBO

30 millions d'amis

Au Japon, Sony ■ fête dignement l'anniversaire de son célèbre petit chien électronique. Pour l'occasion, deux nouvelles couleurs seront disponibles, avec des programmes supplémentaires. On peut désormais radiocommander son clebs à partir de l'écran de son PC. Ça ne sert toujours à rien, mais c'est irrésistible ! ■



JOIN THE
REVOLUTION



RED
FACTION

www.RedFaction.thq.fr

PC
XBOX
360

PS2
PlayStation 2

THQ
www.thq.fr



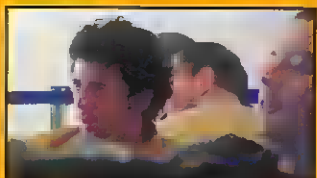
EX

■ **LOGO TOUT BEAU.** Nintendo a dévoilé le vrai logo de la Game Cube. Sur la photo, il s'agit de l'espèce de cube sur la gauche.



Avouons-le, le design est impeccable. Simple et sobre, avec uniquement trois nuances de couleur, le logo donne une impression de relief, tout en mettant en évidence le petit cube au centre. Il en existe aussi une version animée. Chapeau, c'est une réussite !

■ **CASSER LA...** Un bonheur n'arrive jamais seul... Non seulement nos journalistes ont encore été se pavaner au soleil de Los Angeles pour découvrir les jeux de l'année prochaine, mais en plus, ils ont eu l'immense privilège de voyager avec Patrick Bruel sur le vol du retour. Patriiick !!! Qu'est-ce que tu fous là ?



■ **LARA.** Qui a dit que Lara Croft n'avait pas de succès au Japon ? Cette Japonaise déguisée en Lara démontre le contraire. Cette demoiselle se baladait à travers le salon dans cette charmante tenue. Et elle ne faisait même pas partie du staff des hôtesses.



PLAYSTATION 2

Plate-forme de loisirs multimédia !

Sony vient d'annoncer sa politique pour l'année à venir : la PlayStation 2 attend ses concurrents de pied ferme !

Pendant que Microsoft s'acharne à se débarrasser de l'image PC qui lui colle à la peau, Sony tente, non sans mal, de faire de sa PlayStation 2 un PC. Prochainement, le géant japonais compte bien équiper sa console d'un clavier, d'une souris, et aussi d'un écran plat compatible XGA. Bien sûr, tout cela est fait pour installer la PlayStation 2 sur le réseau, et ce, pas uniquement pour le jeu en ligne. Sony a bien l'intention d'imposer sa machine comme une plate-forme de loisirs multimédia.

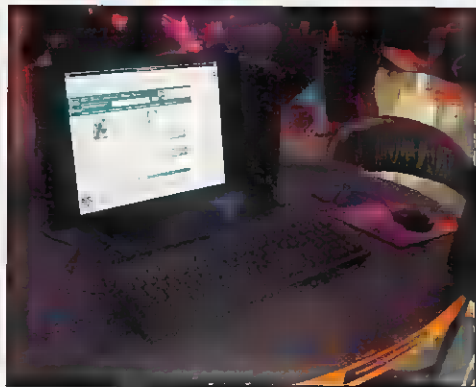
Donc, la PlayStation 2 pourra faire tourner des jeux, lire des DVD-vidéo et surfer sur le Web, dans des conditions proches du PC. Même si cette politique est contestable aux yeux du joueur, elle s'inscrit de façon cohé-

rente dans la stratégie de Sony qui va à l'encontre de la philosophie de ses deux concurrents, Nintendo et Microsoft. Sony affiche une quiétude à toute épreuve. Et comme l'affirme Kaz Hirai (le boss américain), son seul souci est de savoir « qui sera à la deuxième place ? ». On en reste perplexes...

Alliances en bloc

C'est donc sans surprise que l'on apprend que de nombreuses alliances ont été conclues avec des grands noms tout droit sortis du monde PC, dans le but d'installer confortablement la console sur le réseau. Sur

PlayStation 2, vous naviguez sur la même interface que les utilisateurs d'AOL (mais Sony assure qu'on pourra aussi utiliser les services d'un autre provider qu'AOL). On pourra se servir de logiciels populaires de communication, tels Instant Messenger, et de logiciels de dialogue en direct. Le navigateur sera conçu par Netscape. Cela dit, avec la Xbox en face, il



La PlayStation 2 avec un clavier, un modem et un écran. Non, ce n'est pas un VAIO.



Le boys band de Sony Europe. De gauche à droite : Zeno Colaco (directeur des relations avec les tiers), Chris Deering (président), David A. Reeves (directeur des ventes et du marketing) et Phil Harrison (directeur du développement).



À la conférence de presse de Sony, des bornes de Socom : US Navy Seals permettaient de tester en direct le jeu en réseau sur PlayStation 2.

aurait été étonnant que Sony choisisse Microsoft Internet Explorer ! La PlayStation 2 sera aussi capable de lire les fichiers vidéo et sonores en format RealPlayer, ainsi que les animations Flash de Macromedia (choses que la Dreamcast était incapable de faire). Enfin, le géant Cisco se chargera de coordonner le tout pour que ça fonctionne.



Ô Rézô, que t'es bôôô

C'est bien beau tout cela, mais certains se demandent sûrement comment la PlayStation 2 pourra se connecter, alors qu'elle n'a même pas encore de modem? Sony, profitant de l'occasion, a exhibé des prototypes de carte Ethernet – modem 56K et des prototypes de disques durs, qui s'adaptent au dos de la console en utilisant la baie d'extension. Sur le salon de l'E3, on a pu assister en direct à des démonstrations du jeu en réseau, avec quelques bornes connectées entre elles. Socom: US Navy Seals, Twisted Metal: Black et Tony Hawk's Pro Skater 3 tenaient la vedette. Le dernier jeu bénéficiait carrément d'une liaison entre le stand d'Activision et celui de Sony, situés dans deux halls différents (on appelle ça de la frime)!

Mais cette direction choisie par Sony devient de plus en plus inquiétante pour les joueurs purs et durs que nous sommes. Les bons jeux (déjà peu nombreux sur PlayStation 2) subissaient la concurrence féroce des DVD-védo. Ils devront bientôt affronter en plus le Web tout entier... Ah oui, c'est vrai... la PlayStation 2 n'est pas une simple console de jeux: on nous l'a répété assez de fois, il s'agit d'une plate-forme de loisirs multimédia. ■



La concurrence s'annonce acharnée. Les conférences de presse de Sony et de Microsoft se sont déroulées l'une à côté de l'autre.



Dans Socom: US Navy Seals, vous incarnez un soldat. Vous pourrez tirer sur les autres personnages incarnés par d'autres joueurs.



Toutes ces bornes de Twisted Metal: Black sont reliées entre elles.



Ken Kutaragi, le big boss de SCEI, était là en chair et en os.

ation®2



RED FACTION

La révolution commence
fin septembre.

PC
CD
ROM

PS2
PlayStation 2

THQ
www.thq.fr



MANGAS

■ **CARD CAPTOR SAKURA.** Parallèlement à la série TV diffusée sur M6, le manga de Card Captor continue son chemin. Il en est maintenant à son dixième numéro. L'histoire un peu « pan-pan cul-cul » du début a enfin gagné en maturité. Une série mignonne avec un style très fin ■ juste la dose idéale d'humour...



■ **TALULU LE MAGICIEN VOL. 5.** Dans ce volume, Honmaru se retrouve transporté dans le dernier livre pour enfants de son père. Aidé de Talulu, il devra faire preuve de courage pour vaincre le méchant dictateur de ce compte de fée.

■ **YU GI OH VOL. 15.** Notre héros arrive enfin en final du tournoi de Pegasus, l'inventeur du jeu de cartes. Il devra trouver un moyen de trouver une faille à l'œil millénaire de son rival qui lui permet de lire les cartes adverses. Le puzzle millénaire du Yugi semble être ■ solution à biens des problèmes...



BASARA - VOL. 1

Emouvant!



BASARA

YUMI TAMURA

Yumi Tamura / Kana

l'un d'eux, Tataru le garçon, est le

Basara fait partie de la collection shôjo manga de Kana. À la fin du XX^e siècle, dans un Japon « néo-féodal », deux jumeaux naissent : Tataru et Sasara. Selon les légendes,

Messie qui doit délivrer les peuples de son monde du joug du tyran local. Mais suite à une terrible attaque du mauvais roi, la sœur de l'élu se doit de reprendre en cachette ■ flambeau de son frère disparu. Manga à la fois triste et émouvant, Basara saura trouver son public chez les amateurs de sensations fortes. Les scènes de batailles se suivent et ne se ressemblent pas. Graphiquement, ce manga manque par moment de finesse. Mais, au vu de certaines

esquisses, l'auteur devrait affiner son style très rapidement... ■



IS - VOL. 9

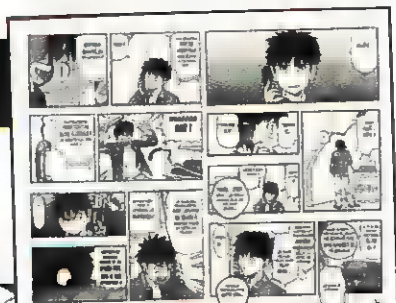
Chaud...



Masakazu Katsura / Tonkam

Is narre l'histoire d'Ichitaka, jeune lycéen en perpétuel conflit sentimental avec lui-même. Il est fou d'amour pour Yoshizuki, mais se refuse à lui déclarer sa flamme. Dans ce volume 9, notre héros retrouve par hasard Izumi, une jeune fille qu'il avait rencontrée pendant les vacances d'été. Le voilà donc perdu entre son amour pour sa belle de toujours, Izumi qui le colle, et la révision pour les examens qui commencent bientôt. Ce manga est

une vraie bouffée d'oxygène et de bonne humeur. L'auteur raconte parfaitement les déboires de notre jeunesse. Si au tout début de la série, l'histoire était plus « mignonnette » qu'autre chose, maintenant on fonce tête baissée dans le torride. Ichitaka est souvent dépassé par ses fantasmes au point qu'ils deviennent réalité. Pour public averti... ■



EIJI - VOL. 1

Une histoire sans fin



Masashi Asaki Yuma Andô / Kana

Eiji est un jeune étudiant un peu pervers doté d'un pouvoir hors du commun. Il possède ■ don de psychométrie : la faculté de lire dans les pensées des gens. Shima, une inspectrice de police aussi jeune que belle souhaite utiliser son « talent » pour résoudre une affaire qu'elle traite depuis quelque temps. Ce manga semble être une histoire policière, si ce n'est que le pouvoir

du héros confère un peu plus de piquant à l'intrigue pour ■ bonheur de tous les fans du genre.

Le style graphique est très propre, et l'humour n'apparaît que lorsqu'il est nécessaire. Au fil de l'histoire, on accroche vraiment. Mais on reste cependant sur sa fin, étant donné que l'affaire n'est toujours pas résolue. Résultat,

il faut attendre le volume 2 (disponible). C'est frustrant. ■



Excellent rapport qualité/prix

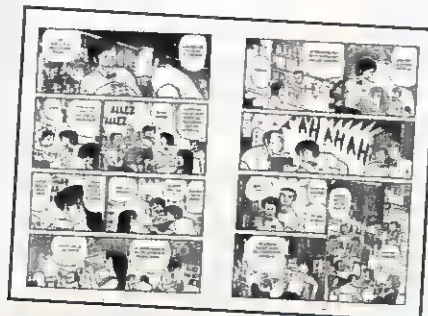


Maison Ikkoku est l'adaptation manga du vieil animé du même nom qui s'appelait en France *Juliette je t'aime*. Le volume 3 vient de paraître aux éditions

Tonkam. L'auteur narre ici les tribulations de Godai (Hugo) amoureux de la nouvelle

concierge de la résidence dans laquelle il vit. Cette œuvre est d'un excellent rapport qualité/prix. Il est en effet plus cher que les autres mangas, mais il fait plus de 330 pages en format A8. De plus, l'histoire est de qualité, et le style artistique de l'auteur, même s'il n'est pas très affiné, est de bonne facture. L'humour est omniprésent dans cette aventure. Les personnages sont très attachants. On en redemande donc. Les fans de cette série issue de la

génération Club Dorothée – et ils sont nombreux – (re)découvriront l'univers de cette histoire avec un brin de nostalgie et une petite larme à l'œil. Un chef-d'œuvre à posséder obligatoirement. Un vrai rayon de soleil dans ce monde de brutes. ■



LIRE CE MOIS-CI

Slam Dunk – Vol. 13 (Kana).
Zetsuai 1989 – Vol. 4 (Tonkam).
Angel Sanctuary – Vol. 1 (Tonkam).
Family Compo – Vol. 9 (Tonkam).
Rookies – Vol. 8 (Tsuki poche).
Phoenix: l'oiseau de feu – Vol. 3 (Tsuki poche).
Ah! My Goddess – Vol. 17 (Pika).
GTO – Vol. 3 (Pika).

news

MANGAS

■ **DETECTIVE CONAN VOL. 27.** Dans ce volume, Ran retrouve sa mère qui semble être également très douée pour résoudre des énigmes compliquées. Conan et ses amis devront quant à eux empêcher un pyromane de faire flamber leur ville. Les hommes en noirs n'interviennent pas ici. La série n'est donc pas encore prête de se terminer.

■ **HUNTERX VOL. 8.** HunterX est sûrement la meilleure série actuelle. Pour ■ petite histoire, chaque volume se classe parmi les dix meilleures ventes de livres en France. Pourtant, l'histoire est on ne peut plus classique et s'inspire énormément de *Dragon Ball* et de *Yuyu*. Mais on ne se lasse pas de cette aventure et chaque parution est un réel bonheur. Youpi...

PlayStation.2

PRÊT À TOUT POUR GAGNER ?



WWW.WACKYRACES-GAMES.COM



© 2001 INFOTRAMES



DATADEVIL, MATTIEV AND THE WACKY RACES are trademarks of Warner Bros. © 2001 Warner Bros. and Warner Bros. Games. All Rights Reserved.

STARS

■ **METAL GEAR SOLID.** Gia est toute heureuse. Cette année, à l'E3, elle a encore vu Maître Miyamoto, et elle s'est rendue compte que la taille ne faisait pas tout. C'est même rassurant, un génie aussi petit (à peu près de la taille de Gia...).



■ **MIKAMI.** Saluons la prestation très cool du créateur de Devil May Cry de Capcom (et aussi des Resident Evil) lors de la conférence de Sony. Shinji Mikami est arrivé sur scène, telle une star de rock. Jean noir, chemise noire, lunettes noires, le look de Shinji était cool. Son discours détendu a reçu un accueil chaleureux, malgré la barrière de la langue. Il a fini son discours en imitant les gestes du héros de Devil May Cry, avec des onomatopées : « liu » (premier coup de sabre) « che » (deuxième coup de sabre), puis « tatatatata » (en dégainant les pistolets). Il y avait de quoi tomber sous le charme.



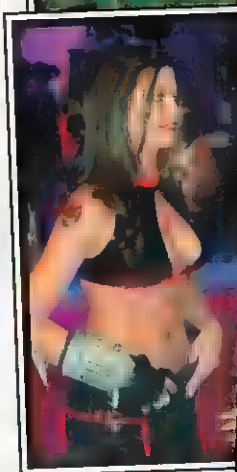
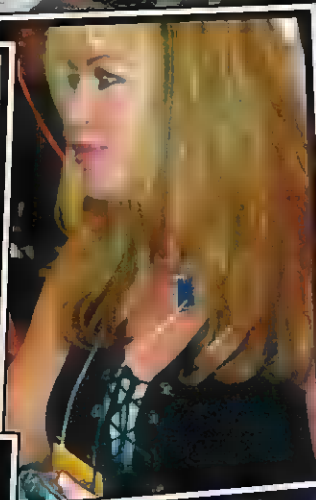
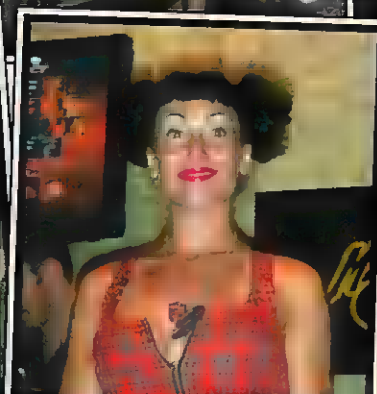
■ **PROMO.** À l'occasion de la sortie du jeu Alone in the Dark sur PS, Scoregames organise un concours assez spécial. À gagner : une guitare Fender Stratocaster Eric Clapton (une gratte de choix), une Game Boy Advance et plein de bons d'achat (d'une valeur de 300 000 F). Reviens Toxic ! T'as déjà une Strato à la maison ?...



LES HÔTESSES DE L'E3

Silicone à deux heures

Cette année, il faut le reconnaître, la population d'hôtesse peu vêtues a beaucoup diminué par rapport aux autres éditions de l'E3. Mais, en cherchant un peu, les mâles en rut pouvaient tout de même se rincer l'œil (particulièrement sur le stand Infogrames). En voici un panorama. Bien sûr, par manque de place, nous ne pourrions pas toutes vous les montrer. Mais ça en fait quand même, de la pétasse ! ■



ÉVÈNEMENT GAME BOY ADVANCE

Les vedettes du portable

Après vous avoir montré, le mois dernier, les champions de la glisse jouant à la Game Boy Advance, c'est au tour de quelques stars françaises du Paf et du cinoche d'y goûter. Nintendo continue donc sa joyeuse campagne de communication en invitant quelques personnalités du spectacle à jouer à sa fameuse console portable nouvelle génération. ■



Mouss Diouf, acteur.



Cachou, actrice.



Kad et Olivier, humoristes.



Chantal Lauby, actrice.



Ticky Holgado, acteur.

PlayStation 2

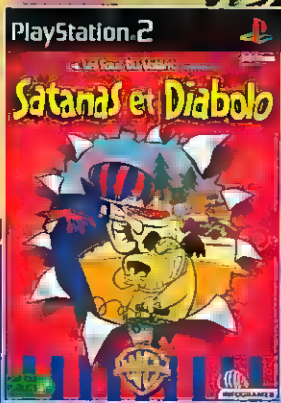
“Diabolo...
¿*!%!!”



Les Fous Du Volant présentent

Satanas et Diabolo

www.wackyraces-games.com



Satanas et Diabolo - Le jeu de course
le plus déjanté arrive sur PlayStation 2



■ **O'BROTHER.** Quand George Clooney laisse une nouvelle fois sa veste de médecin urgentiste, c'est pour enfiler son costume de bagnard. Unis par une chaîne, trois prisonniers se font la belle pour retrouver un trésor au bout d'un voyage parsemé d'embûches ■ de rencontres en tout genre. Une course-poursuite effrénée ■ bien ficelée. Studio Canal. 1 h 41.



■ **LE LOUP GAROU DE PARIS.** Après avoir croqué les Anglais, le garou s'attaque aux Parisiens : une nourriture bien plus saine, garantie sans prion ! Un jeune Américain en voyage à Paris va en faire les frais, et sa vie va plonger dans l'horreur... Effets numériques intéressants, maquillages habiles ■ sang à gogo habillent ce Loup Garou. Metropolitan Film & Video. 1 h 34.

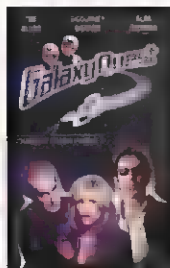


■ **APPARENCES.** Le docteur Norman Spencer (Harrison Ford) ■ sa femme Claire (Michelle Pfeiffer) vivent une existence parfaite jusqu'au jour où leur fille meurt. Des événements surnaturels envahissent leur quotidien : les portes claquent, des spectres apparaissent ■ des voix étranges se font entendre. Un vrai cauchemar ! Fox Pathé Europa. 2 h 04



GALAXY QUEST

Star Trek revisité



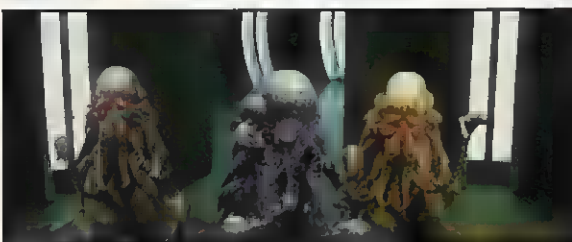
Galaxy Quest est aux séries télévisées ce que Space Quest fut aux jeux d'aventure : une sacrée parodie. Galaxy Quest, célèbre série de science-fiction n'est plus programmée depuis au moins vingt ans, mais ses fans restent



nombreux. Parmi eux, de véritables extraterrestres qui ont suivi la série durant toutes ces années, sur leur planète, en pensant regarder des documentaires. Ils débarquent ainsi sur Terre pour demander de l'aide aux héros de la série et sauver la nébuleuse Klatu, menacée d'anéantissement. Sans script, nos acteurs vont devoir improviser cet ultime scénario ! De nombreux effets spéciaux et « spatiaux », des acteurs aussi mal habillés que ceux des séries de l'époque (Star Trek, Cosmos 1999...) et une histoire qui tient la route : la recette est idéale pour passer un bon moment. ■



Editeur	Dreamworks
Genre	comédie spatiale
Réalisateur	Dean Praisot
Acteurs	Tim Allen, Sigourney Weaver, Alan Rickman
Audio	anglais, français, Dolby Digital 5.1
Sous-titres	français, anglais
Durée	1 h 42
Sortie	disponible
Verdict	★★★★



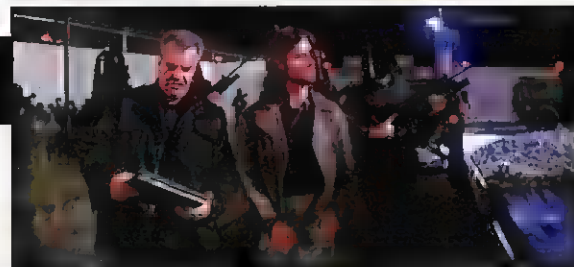
LOS ANGELES 2013

Kurt a des ratés



Quinze ans après le succès phénoménal de New York 1997, Snake Plissken (Kurt Russell) reprend du service. Nous sommes en 2013... À son tour, la ville de Los Angeles est devenue un gigantesque pénitencier fédéral. La mission de Snake : sauver la fille du Président pour sauver sa peau. Un poison mortel a été injecté dans les veines de Plissken, qui n'a que

quelques heures devant lui pour accomplir son devoir et se voir ainsi administrer l'antidote... Los Angeles 2013, malgré quelques bonnes idées, reste décevant : les effets spéciaux sont un peu poussifs (l'attaque à deltaplane en cuir est à mourir de rire) et les clichés sont souvent trop prononcés (partie de basket-ball musclée, séance de surf bidon...). À réserver donc aux fans invétérés de John Carpenter. ■



Editeur	Paramount
Genre	Action
Réalisateur	John Carpenter
Acteurs	Kurt Russell, Denis Hooper
Audio	anglais, français, italien, espagnol, Dolby Digital 5.1
Sous-titres	français, anglais, croate...
Durée	1 h 37
Sortie	disponible
Verdict	★★

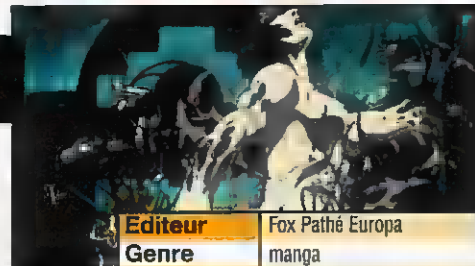
GHOST IN THE SHELL

Petite coquille



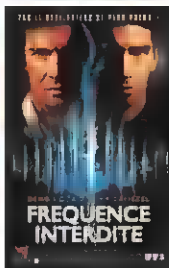
Ghost in the Shell est l'adaptation au cinéma du manga de Masamune Shirow. La section 9, une unité impliquée dans les affaires d'espionnage les plus sombres, enquête sur un dossier top secret : le projet 2501. Kusanagi, une charmante jeune fille cybernétique,

est chargée de l'instruction. Petit à petit, elle commence à éprouver d'étranges sentiments humains, ce qui n'est pas prévu dans sa programmation. Une réflexion qui n'est pas sans rappeler celle du film Blade Runner de Ridley Scott et ses célèbres répliquants. Au bout des 82 minutes de ce très bon DA, il nous reste tout de même un goût bizarre d'inachevé dans la gorge... ■



Editeur	Fox Pathé Europa
Genre	manga
Réalisateur	Mamoru Oshii
Acteurs	—
Audio	anglais, français, japonais
Sous-titres	français
Durée	1 h 22
Sortie	disponible
Verdict	★★★

Fréquence star



Fréquence Interdite suit l'enquête d'un inspecteur de police, John Sullivan (Jim Caviezel). Lors d'une nuit illuminée par des aurores boréales, John tombe sur une vieille radio et entre en contact avec son père (Dennis Quaid), disparu tragiquement trente ans auparavant dans un incendie. John parvient à sauver la vie de son père. Cependant, le futur est désormais modifié et la survie de son père a déclenché des événements imprévus et le meurtre de sa compagne par un tueur en série. Le père et le fils vont donc enquêter, à trente ans d'intervalle, sur ce tueur et

tenter de l'envoyer sous les verrous. Un thriller superbement ficelé si on oublie les cinq dernières minutes du film assez décevantes. Une fois de plus, les Américains nous prouvent qu'ils sont incapables (ou presque) de terminer un film autrement qu'en imposant une « happy end » : famille, patrie, base-ball et McDo, bref, tout ce qu'on aime ! Reste que l'on passe un excellent moment et que l'on suit cette enquête avec passion. ■

Editeur	Metropolitan Film & Video
Genre	thriller
Réalisateur	Gregory Hoblit
Acteurs	Dennis Quaid, Jim Caviezel
Audio	français, anglais
Sous-titres	français, anglais
Durée	1h54
Sortie	disponible
Verdict	★★★



SPACE COWBOYS

Les papys de l'espace



Un satellite soviétique datant de l'époque de la guerre froide menace de s'écraser sur Terre. La Nasa fait alors appel à quatre retraités de

l'aérospatiale, quatre têtes brûlées : Clint Eastwood, Tommy Lee Jones, Donald Sutherland et James Garner, seuls capables de décrypter l'antique système de guidage du satellite. On suit donc leur entraînement au sein de la Nasa, avec plus ou moins de réussite, mais avec toujours beaucoup d'humour. L'exploit se situe dans la réunion de quatre géants du cinéma

américain. Réalisé par l'immense Clint Eastwood lui-même, *Space Cowboys* est un bon divertissement, dans lequel on découvre des plans soignés et des trucs numériques de grande qualité. ■

Editeur	Warner Bros
Genre	action
Réalisateur	Clint Eastwood
Acteurs	Clint Eastwood, Tommy Lee Jones, Donald Sutherland, James Garner
Audio	anglais, français, italien. Dolby Digital 5.1
Sous-titres	français, anglais, italien...
Durée	2h06
Sortie	disponible
Verdict	★★★



VENTE ACHAT
SEGA-NINTENDO-SONY
NEC-SNK
 66, rue des Tanneurs
 59800 Lille
 Tél: 03 20 42 96 73 Fax: 03 20 42 85 29
 Horaires: du Mardi au Samedi 10h30 - 19h00 le Lundi 14h00 - 19h00

WWW.GAMESWAVE.COM

P S 2	 Gran Turismo 3 649 Frs	 F. Fantasy X Tel.	 Sakura Taisen 2 469 Frs	 Sakura Taisen 3 699 Frs	Prochainement : PS 2 : Devil May Cry : 23.06.01 Dreamcast : Pack Sonic 2 : Tel. Mark o.L. Wolves : Tel. S. Robot Taisen II : Tel. ...
P S X	 Wild Arms 2 369 Frs	 F.F. Chronicles Tel.	 Akumajo Dracula 549 Frs	 S.R.T. 2 Golden 599 Frs	Et aussi : Hokuto No Ken : 499 Frs Arc The Lad 3 : 399 Frs Bio Hazard D.C. : 299 Frs Tear Ring Saga : 599 Frs ...
S A T U R N	 Tengai Makyō 249 Frs	 Blue Seed 249 Frs	 Lunar 2 E.Blue 299 Frs	 Shining Force 3-1 149 Frs	Et aussi : Lunar S.S.S. : 249 Frs Macross S.Dim : 249 Frs Strikers 1945 : 349 Frs Dragon Force : 299 Frs ...
S F C	 D. Kong 1/2/3 199 Frs	 B. Lagoon 219 Frs	 F. Fantasy VI 299 Frs	 T. of Phantasia 549 Frs	Et aussi : Romancing Saga 3 : 219 Frs Super Metroid : 169 Frs Captain Tsubasa IV : 369 Frs Star Ocean : 499 Frs Dragon Quest II-II : 449 Frs Dragon Quest V : 449 Frs Dragon Quest VI : 499 Frs Seiken Densetsu 3 : 299 Frs ...
M E G A D R I V E	 Bare Knuckle II 299 Frs	 Ph. Star II 299 Frs	 Th. Force III 249 Frs	 Sonic 3 199 Frs	Et aussi : Thunder Force IV : 249 Frs Super Street Fighter II : 299 Frs Elemental Master : 299 Frs Sonic The Hedgehog 2 : 169 Frs Sonic & Knuckles : 349 Frs Phantasy Star IV : 249 Frs ...
N E O G E O	 G. Densetsu 3 699 Frs	 S. Spirits 3 699 Frs	 KOF 95 749 Frs	 KOF 96 1290 Frs	En Neo Geo CD : Real Bout 2 : 249 Frs Crossed Swords : 299 Frs Magician Lord : 299 Frs Alpha Mission II : 299 Frs View Point : 199 Frs Soccer Brawl : 169 Frs ...
N E C	 Gunhed 449 Frs	 Splatterhouse 499 Frs	 Gulliver Boy 299 Frs	 Ys IV 349 Frs	Et aussi : Gradius 2 CD : 199 Frs Bomberman 94 : 249 Frs Vigilante : 199 Frs Down load : 299 Frs ...
A T R I E	 Famcom 699 Frs	 WonderSwan Color 699 Frs	*CD AUDIO : Mark of the Wolves : 269 Frs K.O.F. 2000 : 299 Frs Metal Gear Solid : 99 Frs Onimusha : 449 Frs Kenpoers : 299 Frs Sakura Taisen 3 : 399 Frs ...		

*Bénéficiez de 5% de remise depuis la parution jusqu'au 31/08/2001.

*Vous pouvez également nous commander les titres import que vous recherchez.

*Nous proposons également des jeux européens toutes machines : Master System, NES, Megadrive, S.Nintendo, Game Gear, Game Boy Advance... ainsi que de nombreux accessoires.

*Pour tous renseignements ou commandes, contactez nous par téléphone ou par e-mail : gameswave@gameswave.com.

*Modes de règlement : carte bancaire, chèque, contre remboursement, mandat.

*Tous nos jeux sont dans la limite des stocks disponibles et nos prix sont révisibles sans préavis.

Le fabuleux destin d'Aki Ross

Histoire de nous mettre la bave aux lèvres bien avant la sortie du film *Final Fantasy*, la Columbia Tristar a organisé ce qu'on pourrait appeler, une « avant-avant-première » des *Créatures de l'esprit*. C'est ainsi que nous avons pu visionner vingt savoureuses minutes du long-métrage.

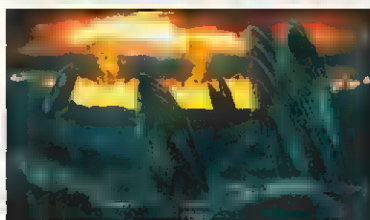
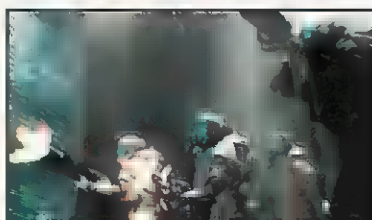
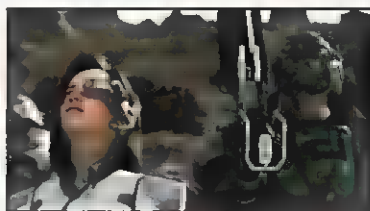
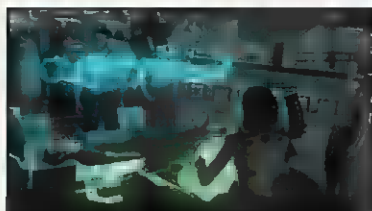
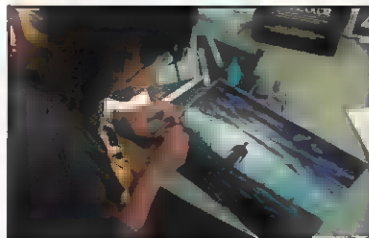
Vingt minutes du film, c'est trop ou pas assez. Pas assez, car ce film, réalisé par le studio de Squaresoft basé à Hawaï, nous fait trépigner d'impatience depuis plus de deux ans. Trop, car cela peut suffire à casser le suspense. Reste une invitation alléchante, qui nous a permis de nous faire une idée de la valeur de *Final Fantasy*, les *Créatures de l'esprit*, réalisé par Hironobu Sakaguchi.

Sci-fi

L'extrait commence sur une planète délabrée, en 2065, sur laquelle Aki, une jeune doctoresse, est à la recherche d'une plante verte. Elle

est rapidement poursuivie par des « fantômes », créatures monstrueuses et transparentes, et sauvée de justesse par une troupe d'élite. Coïncidence étrange, elle connaît de longue date leur chef, Grey... Le plongeon dans cette ambiance futuriste et apocalyptique est réussi. Cet univers est à l'opposé

de ceux que nous connaissons dans les jeux ; le lien entre les œuvres vidéoludiques et leur déclinaison cinématographique reste encore à découvrir. Vraisemblablement, la réponse ne sera connue qu'après la vision de l'intégralité du film. Le scénario, sombre, semble assez travaillé et raconte donc l'histoire de la jolie Aki, qui partage sa vie entre ses rêves et la réalité. Pour lutter contre l'ennemi, les humains se sont divisés en deux camps. Les uns ne jurent que par les armes, tandis qu'un autre petit groupe, dont Aki fait partie, prêche la spiritualité.



Surprise !

Mais, si *Final Fantasy* attire l'attention, ce ne sera pas pour son scénario (un aspect secondaire), mais bien pour la réalisation époustouflante (en images de synthèse) qu'il promet. L'animation des personnages est d'un réalisme presque effrayant, les visages, les expressions, les sourires, les regards, les corps qui se meuvent... s'efforcent de respecter la physique et les proportions humaines. Bourré d'effets spéciaux, notamment dans les scènes de poursuite et les attaques des « fantômes », le film tire parti des dernières technologies en matière d'animation et de motion capture. Mais il faudra attendre le 15 août pour le savourer en entier. *Final Fantasy* prend à contre-pied toutes nos attentes, et fait déjà figure de film expérimental. Squaresoft ne se contentera pas d'exploiter facilement sa saga pour en faire un film insipide et sans surprise. Sa réflexion va bien au-delà, et nous ne pouvons que vous conseiller d'aller « zyeuter » ce missile prévu pour cet été, ne serait-ce que pour en prendre plein les mirettes. ■

LE STAFF

- Réalisateur : Hironobu Sakaguchi.
- Producteur : Jun Aida.
- Scénariste : Al Reinert.
- Directeur de la photo : Motonori Sakakibara.
- Voix : Alec Baldwin, Ming-Na, Steve Buscemi, James Woods, Donald Sutherland, Ving Rhames.

SEGA

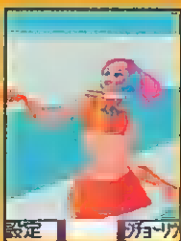


■ SONIC 2.

Au Japon aussi, Sonic Adventure 2 bénéficiera d'une version spéciale à l'occasion de son dixième anniversaire. Durant les deux premiers jours de sa commercialisation, Sega proposera cette version à 5800 yens (environ 360 F).

■ **SORTIES SEGA.** Sega a révélé les sorties de quelques titres très attendus au Japon. On apprend ainsi que le fameux Super Robot Taisen Alpha sortira le 26 juillet, que Shenmue 2 est prévu pour le 6 septembre et sera accompagné d'un DVD-Rom contenant la démo de Virtua Fighter 4 sur PS2, ce dernier étant attendu, quant à lui, pour la fin de l'année. SCEI a en effet besoin de titres forts pour Noël, afin de faire face à Nintendo Game Boy Advance.

■ **OUH LA LA !** J-Sky, le concurrent de l'i-mode de Docomo (un peu comme le Wap chez nous), vient de faire passer ses téléphones portables au langage Java pour offrir à son tour une multitude de services et de jeux. On y



trouvera une version retrécie de Space Channel 5. Alors, bientôt Ulala dans nos téléphones ?

■ **NAOMI 3.** Sega vient de se confesser à propos du développement de la carte d'arcade Naomi 3. Sans concurrence sur le marché de l'arcade qu'il domine complètement, Sega veut relancer avec ce nouveau monstre. Après son récent recyclage en éditeur tiers, Sega prévoit un retour massif des profits à la fin 2002. Le Japonais compte sortir cette année une centaine de titres sur l'ensemble des plates-formes.



X-TREME Roller



- ▶ Un spectacle de roller 100% adrénaline : vitesse, acrobaties et combats au programme !
- ▶ Des modes de jeux à couper le souffle : Extreme race, Stunt Contest, Time attack.

- ▶ 33 niveaux à concourir sur 9 circuits... de la Terre à la Lune
- ▶ Des décors inédits et une ambiance manga fun
- ▶ Un mode tournoi accessible à 2 joueurs



RollerNet

RollerNet.com

Retrouvez toute l'info roller en direct : news, vidéos, produits, événements, randos, compétitions...
<http://www.rollernet.com>

Le site référence de la glisse urbaine.

Copyrights © 2001 Microïds. "X-TREME" and "Playstation" are trademarks. Sony Computer Entertainment Inc.



E3 2001: une cuvée

Les E3 se suivent, mais ne se ressemblent pas toujours. Alors que le cru 2000 était franchement décevant, celui de cette année avait la pêche ! La présentation des nouvelles consoles a attiré beaucoup plus de monde que les années précédentes.

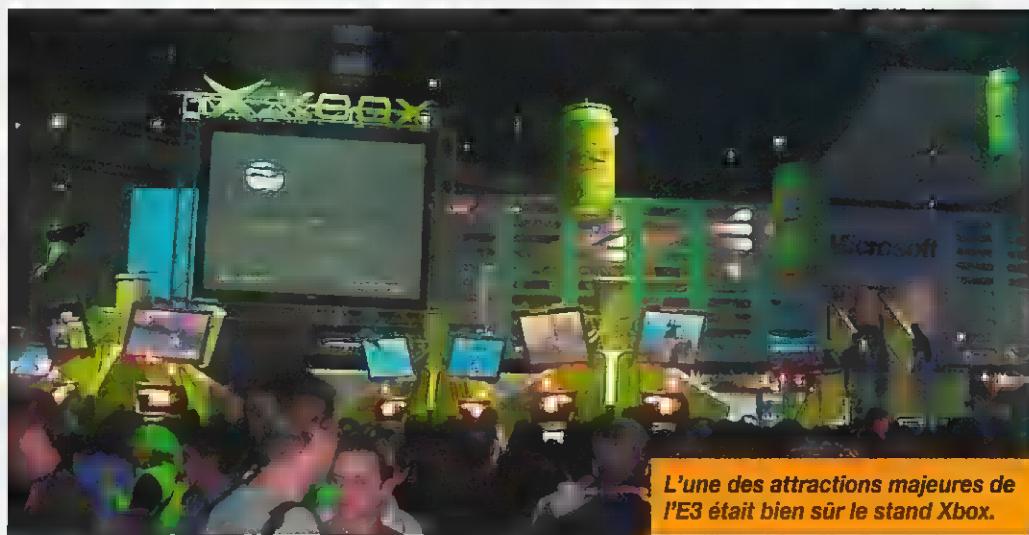
Comme chaque année, les conférences de presse se tenaient la veille du début du show. C'est Microsoft qui a ouvert le bal à 8 heures, suivi de Nintendo à 10h30 et, à partir de midi, c'était le tour de Sony avec deux conférences consécutives (une pour l'Europe et l'autre pour les USA). Les cadences infernales ! Ces conférences de presse ne manquaient pas d'intérêt, même si l'on en vient rapidement à se lasser d'entendre la même rengaine : notre console est la plus performante, sa ludothèque est la meilleure et nous allons pulvériser nos concurrents ! Mais c'est la règle du jeu...

Ils sont tous les meilleurs !

Était-ce un hasard ou un choix délibéré ? La conférence de presse de Microsoft s'est déroulée dans le club où Sega avait organisé la sienne l'année dernière. En l'absence de Billoo, les éditeurs tiers (Electronic Arts, Eidos, Tecmo, etc.) se succédaient pour montrer leurs jeux. Et chacun d'expliquer que la Xbox est si puissante qu'elle leur

permet enfin de développer des jeux révolutionnaires... tout en montrant des jeux des plus classiques. Le PDG de Sega of America a fait une apparition remarquée en expliquant que Sega ferait bénéficier Microsoft de son expérience dans le jeu en ligne. La conférence de presse la plus excitante était indiscutablement celle de Nintendo, grâce à la présence de Miyamoto. L'arrivée sur scène de ce dernier a chauffé la salle et l'ambiance était digne d'un

concert de rock. Dès que quelques images de Zelda ou de Metroid passaient sur l'écran, le public hurlait de joie... et je n'étais pas le dernier ! Quant aux deux conférences de presse de Sony, elles montraient bien l'estime que les Américains portent aux Européens. Belle salle, lumières et écrans géants pour les Américains. Petite salle à l'autre bout de Los Angeles et petits moyens pour les Européens. Cela dit, si ce type



L'une des attractions majeures de l'E3 était bien sûr le stand Xbox.



Souriez, vous êtes filmés !

d'attitude est flagrant chez Sony, il faut bien reconnaître que la plupart des éditeurs américains pensent la même chose, j'en ai fait personnellement l'expérience sur le stand Sega. Mais ne soyons pas ingrats et remercions quand même les rois du monde d'avoir accepté de recevoir les petits Européens du tiers-monde !

Une super console et des jeux décevants

Beaucoup de monde était présent sur le grand stand Xbox pour découvrir enfin les premiers jeux de cette machine. Si les titres présentés étaient nombreux, ils étaient de qualité inégale. La plupart des programmeurs maîtrisant

parfaitement le système de développement de la Xbox (qui n'est qu'une version améliorée de celui du PC), on s'attendait à voir de nombreux jeux de qualité. Hélas ! l'ensemble était assez moyen à l'exception de trois titres qui sortaient du lot : Munch Odyssey, Halo et Dead or Alive 3 qui sont les titres phares de la machine. Pour l'instant, ce sont les seuls jeux qui permettent de se faire une idée des capacités de la Xbox. Bizarrement, le jeu Malice, qui en avait impressionné plus d'un lors de la première présentation de la Xbox n'était pas présent sur le salon. On peut également s'étonner que Galleon (un titre développé par les créateurs du premier Tomb Raider) n'ait été visible que chez Interplay,

d'exception

SONIC ENTERTAINMENT EXPO



Avec ■ présentation de la Xbox ■ celle de la Game Cube, le salon n'a pas désempli cette année.



alors que c'est apparemment l'un des jeux à plus fort potentiel de la Xbox. Sur le papier, la console de Microsoft est la plus puissante des machines nouvelle génération, mais il est évident que les jeux sont encore très loin d'exploiter vraiment ses formidables capacités. Ce fut donc une déception, au même titre que la présentation de la PS2 l'année dernière, et pour les mêmes raisons.

Le jeu le plus marquant !

En revanche, Nintendo n'avait pas de problèmes pour les jeux de la Game Cube. Il faut dire que la stratégie de Nintendo est radicalement différente de celles de

Sony ou de Microsoft pour ce qui concerne les jeux accompagnant le lancement d'une machine. Nintendo ne présente une nouvelle console qu'une fois que Miyamoto ■ donné son feu vert, et on peut être certains que les jeux ne décevront pas. Luigi's Mansion et les autres titres présentés exploitent bien les capacités de la Game Cube. Le public ne s'y est pas trompé et il y avait foule sur le stand Nintendo tout au long du salon. Il était quasiment impossible de s'approcher d'un écran à moins de trois mètres. De l'avis général, Luigi's Mansion était le jeu le plus marquant du salon, au même titre que la démo de Metal Gear Solid l'année dernière. Quant à Pikmin, une autre œuvre conçue par Miyamoto, c'est le jeu le plus



Cette année l'E3 avait une grosse pêche.

original que l'on ait vu depuis un bon bout de temps. Mais, si cette stratégie de Nintendo est pleinement satisfaisante pour les joueurs, on ne peut pas en dire autant du goût du secret quasi obsessionnel de cette société. En effet, aucun éditeur tiers ne présentait le moindre jeu Game Cube, et ceux-ci ne figuraient même pas sur leurs plannings. Il est clair que Nintendo avait interdit aux éditeurs de communiquer sur leurs futurs jeux Game Cube. Même Capcom et Konami, qui furent les premiers à recevoir des kits de développement et dont les titres sortiront dès le lancement de la machine, ne montraient rien. Mais lorsque l'on abordait le sujet dans la conversation, ils finissaient par avouer qu'ils avaient 10 ou 20 jeux en développement ! Il nous faudra sans doute attendre le salon Nintendo de Tokyo, au mois d'août, pour découvrir les jeux des éditeurs tiers et se faire une vraiment opinion sur l'ensemble de la ludothèque. On sait que les jeux Nintendo et Rare seront super, mais ils ne couvrent pas toutes les catégories. Pour les jeux de sport ou de baston, par exemple, il faudra attendre avant de découvrir ce que les éditeurs tiers nous préparent.

La PS2 à la vitesse supérieure

Cette année, la PS2 ne manque pas de nouveautés de qualité. Il semble que les problèmes pour programmer la machine soient en passe de se régler, même si les jeux présentés n'exploitent sans doute pas encore totalement les capacités de la PS2. Pourtant, sa ludothèque va s'étoffer

très largement d'ici la fin de l'année avec de très bons titres. Ces nouveautés couvrent pratiquement toutes les catégories, ce qui est très positif pour cette console. Compte tenu de la faiblesse (sans doute passagère) des jeux Xbox et de l'extrême discrétion de Nintendo, c'est incontestablement la PS2 qui disposait de la ludothèque la plus convaincante à l'E3. Microsoft et Nintendo ont enfin annoncé la date de sortie et le prix de leurs consoles respectives... mais uniquement pour ce qui concerne le Japon et les US. Et nous alors ? Circulez, y a rien à voir ! Cela dit, on peut se faire une idée en étudiant les prix américains. La Xbox sortira aux US le 8 novembre au prix de 299 \$ (soit le même prix que la PS2). La Game Cube, quant à elle, sortira aux US trois jours plus tôt au prix de 199 \$. ■

Alain Huyghues-Lacour

À l'E3, même les vigiles sont sympathiques.



LUIGI'S MANSION

La Game Cube sort ses griffes

Chaque année, l'E3 est l'occasion pour Nintendo de dévoiler aux journalistes du monde entier ses nouveaux produits. Cette présentation se fait traditionnellement lors de la conférence de presse, la veille du salon. Champion incontesté cette année : Luigi's Mansion, sur Nintendo Game Cube.



Nintendo

On s'attendait à un jeu de plates-formes 3D dans la veine de Super Mario 64 ; il n'en est rien. Luigi's Mansion est un jeu d'action en

3D. On dirige Luigi, le frère de Mario, dans un gigantesque manoir hanté de fantômes et d'une multitude de créatures maléfiques. Équipe d'un aspirateur de fantômes, un peu à l'image de ceux du film *Ghostbusters*, Luigi va ainsi se débarrasser des monstres qui l'attaquent et qui hantent le manoir.

Miyamoto pur et dur !

La version de présentation à laquelle il nous a été permis de jouer ne représentait qu'une infime partie du jeu, à peine une demi-douzaine de salles à visiter. Mais déjà, ce Luigi's Mansion sent le Mégahit à plein nez : jouabilité excellente, graphismes magnifiques et ambiance démentielle. Du Miyamoto pur et dur ! De plus, la nouvelle manette de la Game Cube s'avère en tout point exceptionnelle. Luigi's Mansion, par

exemple, se dirige à l'aide des deux sticks analogiques : l'un dirige le personnage, et l'autre l'aspirateur. Les boutons L et R sont désormais analogiques. D'une taille conséquente par rapport aux autres boutons, ils sont d'un confort inégalé à ce jour. Une pression plus ou moins forte agit sur la puissance de l'aspirateur de Luigi. Si la prise en main s'avère très délicate au premier abord, elle devient par la suite d'une incroyable aisance. Un minimum d'entraînement s'impose.

Pauvres Européens

Nintendo devrait présenter une version plus avancée de ce Luigi's Mansion, voire quasi définitive, lors du Tokyo Game Show d'août prochain. On sera alors à quelques semaines de la sortie de la Game Cube au Japon prévue le 14 septembre (prix de vente : 25 000 yens, environ 1 500 francs). Pour nous, pauvres Européens, ce n'est qu'au printemps 2002 qu'on aura la joie de s'adonner à ce prometteur Luigi's Mansion. ■



GROS PLAN SUR LA MANETTE

La manette de la Nintendo Game Cube est une petite merveille de technologie. Deux sticks analogiques d'une grande précision, un sous chaque pouce, ainsi que deux larges boutons latéraux, L et R, également analogiques. Des boutons X et Y concentrés autour d'un bouton A de taille imposante et d'un bouton B plus petit. Le bouton Z n'est plus placé au-dessous de la manette, mais se trouve désormais au-dessus du bouton R. Aussi étonnant que cela puisse paraître, et malgré tant de bouleversements, on s'y retrouve parfaitement.



MIYAMOTO SUPERSTAR

Comme chaque année, mister Miyamoto était présent à la conférence de presse de Nintendo. Son arrivée sur scène, une nouvelle fois, a provoqué des hurlements et des cris de fan : Miyamoto est une star, qu'on se le dise ! Cette année donc, Miyamoto est venu en personne présenter ses nouveaux jeux ; Luigi's Mansion et Pikmin, ainsi que son « bébé » (c'est ainsi qu'il appelle la Nintendo Game Cube). Très décontracté, comme à son habitude, Miyamoto a ensuite sorti de sa poche un pad sans fil ainsi qu'un DVD de Luigi's Mansion. En plus d'être une superstar, notre ami Miyamoto est également magicien à ses heures perdues. Il ne manque finalement qu'une chose à cet homme : parler anglais. Mais ça, même pour le roi du jeu vidéo, cela semble irrémédiablement impossible.



PIKMIN

Pikmin de rien

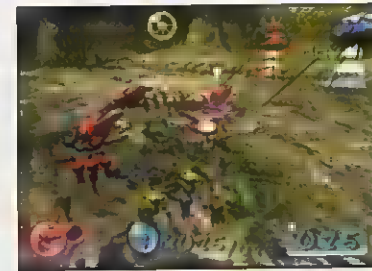
Après l'excellent Luigi's Mansion, Nintendo nous a sorti un nouveau jeu de son chapeau magique : Pikmin. Personne n'en avait entendu parler, et pour cause, le secret était bien gardé chez l'éditeur. Sous ses airs gentillets, Pikmin risque fort de devenir lui aussi un sacré hit.



Pikmin est un jeu tout en 3D au style très particulier. On dirige un personnage principal, leader d'une troupe d'ouvriers aux allures

d'extraterrestres. Le but du jeu : récolter différents objets (marguerites, fruits et différentes gélules) dans des décors magnifiques, et les ramener à bord de l'un de vos trois vaisseaux. Chaque objet embarqué se transforme en un ou plusieurs nouveaux ouvriers. La colonie s'agrandit ainsi en fonction de vos découvertes. Plus l'objet ramassé est gros, plus il faut de bonshommes pour le porter, et plus cela vous fait gagner de nouveaux ouvriers. La boucle est bouclée !

Bien évidemment, les niveaux sont truffés de monstres en tous genres, généralement des insectes. Deux possibilités s'offrent à vous : les affronter ou fuir. Chaque affrontement demande d'établir une certaine stratégie. Généralement, il suffit d'attaquer l'adversaire dans le dos et éviter ainsi ses terribles mâchoires. On change de niveau à la fin de chaque journée. On peut espérer, dans la version finale, des niveaux qui se dérouleront à différentes périodes de l'année : hiver, automne ou printemps car pour l'instant, seule la saison d'été était représentée. Pourquoi ne pas imaginer également des niveaux se déroulant en plein désert ou dans un milieu aquatique ? ■



METROID PRIME

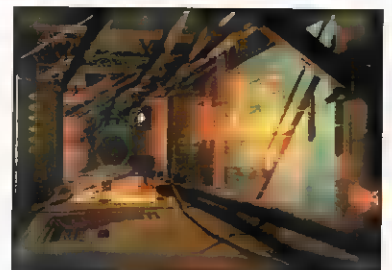
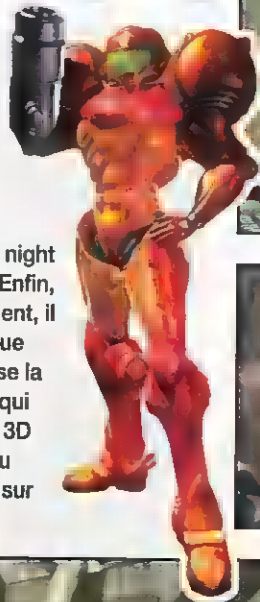
Le retour de Samus

Le mythique, le cultissime, l'incontournable Metroid va faire son grand retour directement sur Game Cube!



Cette nouvelle met donc fin aux rumeurs persistantes qui couraient depuis quelque temps, au sujet d'une version éventuelle sur N64. Ce nouveau volet vous glissera dans la peau de Samus, encore une fois, dans un jeu d'action et d'exploration, à l'image des précédents sortis sur NES et sur Super Nintendo (testé dans C+32, c'est vous dire!). On nous promet déjà un paquet d'explosions, des monstres énormes, une action sans répit, des effets de lumière spectaculaires, et bien d'autres gâteries dans ce genre. Par contre, nous ne savons toujours pas si Metroid Prime sera un Doom-like ou s'il respectera la traditionnelle 2D des précédents épisodes, mélangeant plate-forme et action (un peu comme dans

Castlevania: Symphony of the night sur PlayStation). Enfin, malheureusement, il y a fort à parier que Nintendo choisisse la première option, qui nécessitera de la 3D « tape-à-l'œil », au lieu de s'attarder sur des vieilleries. ■



WAVE RACE: BLUE STORM

Tempête chez Nintendo

Après un épisode très remarqué sur Nintendo 64, Wave Race signe son grand retour sur Nintendo Game Cube. Au menu, de la glisse dans toute sa splendeur!



Wave Race: Blue Storm est donc un jeu de glisse. Comme dans le premier épisode, on dirige, au choix, différents

scooters des mers sur différents plans d'eau. Puissance de la Nintendo Game Cube oblige, le rendu de l'eau et des déformations dues aux vagues et aux scooters gagnent en réalisme. On frise la réalité. À la différence de la Nintendo 64, on peut désormais jouer à quatre en simultané en

écran splité (et sans ralentissement s'il vous plaît!). Différents modes de jeu sont proposés: courses simples, courses contre la montre, championnat et épreuves de figures. ■



Jurassic cosmos

L'une des grosses surprises du salon, encore une, a été l'annonce de l'adaptation de Starfox sur Nintendo Game Cube. Surprise d'autant plus grande qu'il s'agit, en fait, du jeu Dinosaur Planet prévu initialement sur Nintendo 64 !

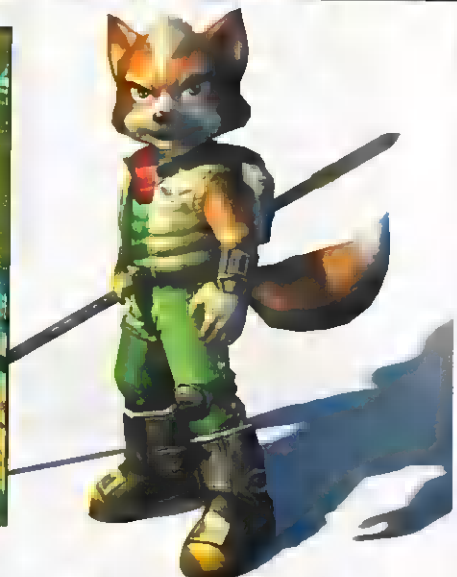
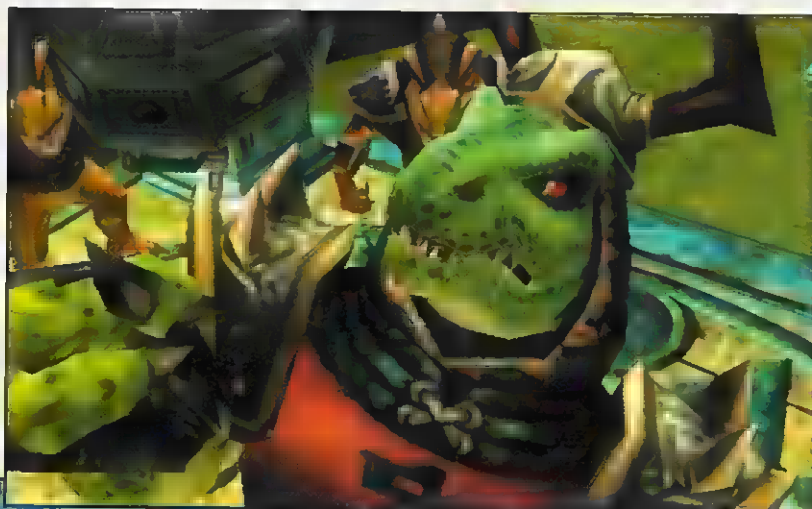
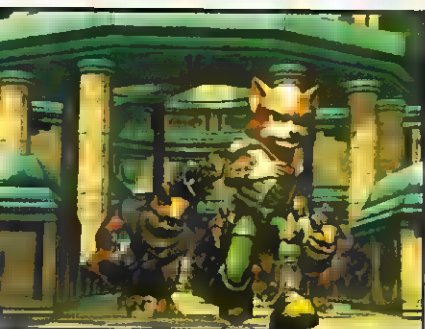


Starfox avait été, à l'époque, l'un des premiers jeux tout en 3D temps réel sur Super Nintendo. Sur Nintendo 64, le jeu

à la manière d'un Zelda: on dirige un personnage vu à la troisième personne, dans des décors 3D. Les planètes, infestées de dinosaures en tous genres et de toutes tailles, ne sont pas des lieux de tout repos. De nombreuses scènes cinématiques viennent ponctuer les niveaux et apportent leur lot d'information sur la suite du scénario. Bien qu'étant encore en cours de développement, le peu qui nous a été permis de voir du jeu est extrêmement prometteur et laisse espérer un hit en puissance. Encore un ! ■

n'avait pas déçu non plus. Nul doute que sur Nintendo Game Cube il va vous en mettre plein les yeux. Si ce Starfox conserve son côté Shoot en 3D temps réel, il propose également des scènes d'aventure. L'action se déroule huit ans après l'épisode présenté sur Nintendo 64. On dirige l'un des membres de l'équipage, dont le célèbre Fox McCloud, qui a pour mission d'explorer différentes planètes.

Les scènes d'aventure se déroulent



SUPER SMASH BROS

Jeu, set et match !

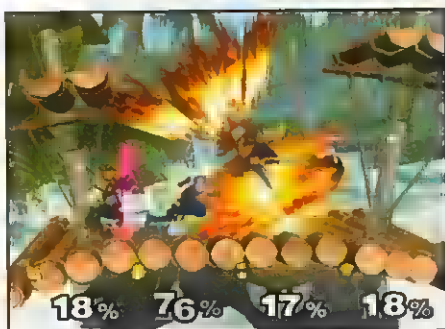
Super Smash Bros Melee est la suite de Smash Brothers sur Nintendo 64, testé dans Consoles+ n° 86 (mars 1999).



Nintendo

Le jeu fait peau neuve et débarque sur Nintendo Game Cube. On retrouve la quasi totalité des personnages qui a fait le succès de Nintendo (Link, Donkey Kong, Mario, Luigi, Yoshi, Diddy Kong, Pikachu...), dans un jeu de baston qui ne se prend pas au sérieux. Le but du jeu est simple : éliminer son adversaire en le

boutant hors du ring ou de la surface de jeu sur laquelle vous combattez. Chaque niveau est en rapport avec l'univers de Nintendo et l'on reconnaît au premier coup d'œil le jeu dont est tiré le décor. Côté animation et effets spéciaux, on en prend plein les yeux, tant la Game Cube fait preuve de sa puissance. Début des combats pour ■ fin de l'année. ■



ETERNAL DARKNESS

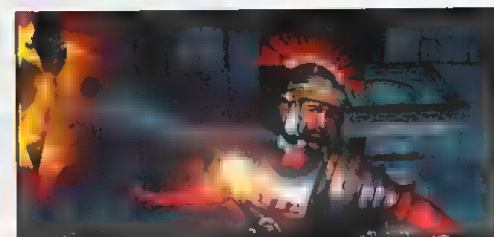
Noir, c'est noir...

Eternal Darkness, rappelez-vous, était présenté l'an passé sur Nintendo 64. Cette année, il revient, mais désormais sur Nintendo Game Cube.



Nintendo

Le principe du jeu n'a pas changé : on dirige son personnage dans un château peuplé de monstres ignobles. Seuls les graphismes ont considérablement évolué. Le jeu propose déjà des animations correctes, bien qu'il reste encore à régler différentes postures et attitudes du chevalier qu'on dirige, parfois trop rigides et maladroit. Entièrement en 3D temps réel, les combats offrent un réel spectacle pour les yeux. ■



DRAKAN

Le bisou du dragon

Après les premières images prometteuses montrées l'année dernière, Drakan avait, pour ainsi dire, disparu de l'actualité pour poursuivre tranquillement son développement.

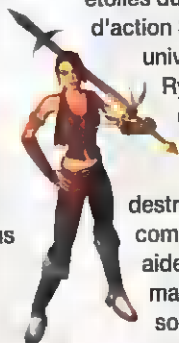


SCEA

Lors du salon, nous avons enfin eu l'occasion de jouer à ce jeu d'aventure, sorti à l'origine sur PC.

Par rapport à la version PC, on observera quelques changements dans l'interface, pour mieux coller à la jouabilité « console ». Le jeu vous met dans le peau de Rynn, une jeune aventurière (athlétique, belle, battante, etc.), armée d'objets

très élégants, tels que des haches, des marteaux de guerre et autres étoiles du matin. Dans ce jeu d'action 3D se passant dans un univers médiéval-fantastique, Rynn sera accompagnée d'Arokh, un énorme dragon, qui sert accessoirement de fidèle destrier. En tant que compagnon de route, il vous aidera grâce à ses pouvoirs magiques et à ses puissants souffles de feu. ■



RAYMAN M

La tête sans les jambes

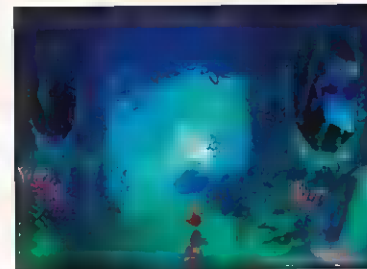
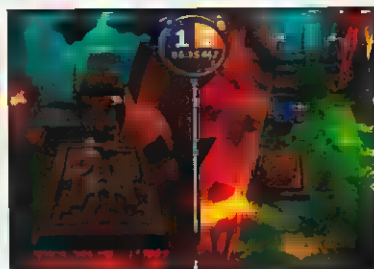
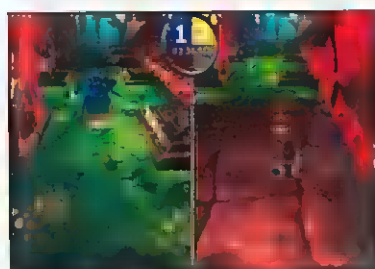
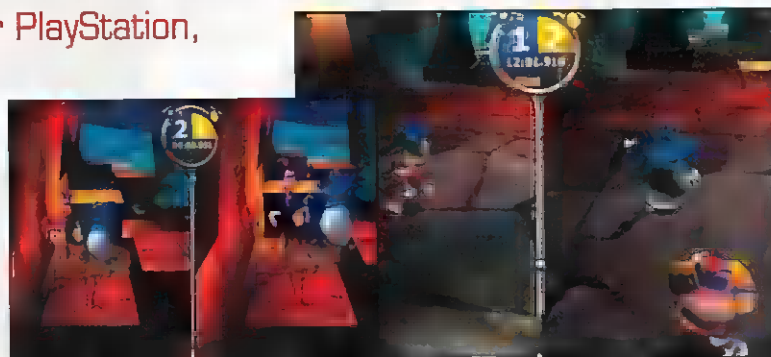
Rayman, les Ptizètres et Globox sont de retour sur PlayStation, dans un jeu dédié essentiellement au multijoueur.



Ubi Soft

Dans Rayman M, deux modes sont proposés : un mode battle et un mode race. Le premier, tel un Doom-like multijoueur, vous place dans différentes arènes de jeu. Le but est simple : éliminer un certain nombre de fois vos adversaires à

l'aide des armes disponibles dans le niveau. Le mode race est une poursuite à travers un long niveau. Est déclaré vainqueur celui qui franchit la ligne d'arrivée en premier. À cette occasion, le joueur doit sauter, nager, glisser, faire de l'hélicoptère ou encore grimper. Un vrai boulot de sportif du dimanche. ■



SPIDER-MAN ENTER ELECTRO

Araignée, araignée...

Spiderman est très certainement l'un des personnages les plus charismatiques de l'univers de Marvel. Après les comics, une série animée et quelques apparitions au cinéma au début des années 80, le héros masqué est de retour sur console.



Activision

Spiderman nous avait étonné sur PlayStation et Dreamcast. Il revient, plus beau, plus musclé, mais toujours masqué, sur différents supports: PlayStation, PlayStation 2 et Game Boy Advance. L'épisode sur PS s'intitule Spider-Man Enter Electro. Comme son nom le laisse supposer, Spiderman devra,

entre autres, affronter l'un de ses ennemis jurés: Electro. Le principe est identique au premier épisode: un jeu de plates-formes et d'action tout en 3D dans lequel vous dirigez Peter Parker. Différents combos sont disponibles pour éliminer vos adversaires: enchaînement de coups de poings et/ou de coups de pieds. Les connaisseurs utiliseront, quant à eux, la toile de Spiderman qui peut se matérialiser de différentes manières, en boule ou en filet continu par exemple (parfait pour immobiliser quelques secondes des ennemis trop dangereux). Le jeu est attendu pour la rentrée prochaine. ■

SPIDERMAN THE MOVIE



Activision

Sur le stand d'Activision, la version PS2 de Spiderman était également présentée.

Différente de la version PSone, elle s'inspire du film dont la sortie est prévue pour l'année prochaine en France. Graphismes, animations et scènes cinématiques de grande qualité. Un jeu, et un film d'ailleurs, qui promettent beaucoup.



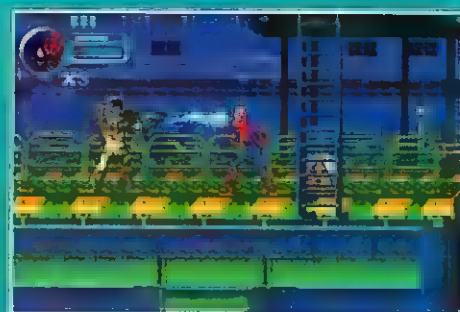
SPIDERMAN DE POCHE



Activision

En plus des versions PSone et PlayStation 2, une version Game Boy Advance était aussi proposée aux visiteurs du salon.

Nous avons été étonnés par la qualité des animations proposées et par la richesse des décors. Un jeu comparable en qualité au fameux Castlevania. Voilà qui promet.



BATMAN : VENGEANCE

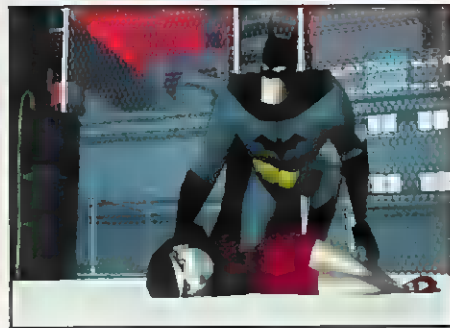
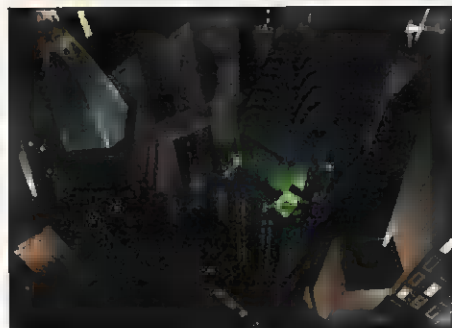
Le retour du justicier milliardaire

Premier épisode des aventures du « Caped Crusader » sur PlayStation 2, Batman Vengeance est un jeu d'action 3D qui transporte le joueur dans les rues de Gotham City.



Le Joker, Poison Ivy, Mr. Freeze (le méchant, pas la glace) et Harley Quinn, sont de la partie. Équipé de ces différents gadgets,

Batman va ainsi parcourir les différents niveaux, à pied ou en Batmobile, et tenter de faire régner l'ordre dans Gotham City la corrompue. L'aventure est structurée en cinq épisodes, partagés en vingt-deux niveaux et liés entre eux par de magnifiques séquences cinématiques (plus de 30 minutes au total). ■



TARZAN

Toi Tarzan, moi pas Jane !

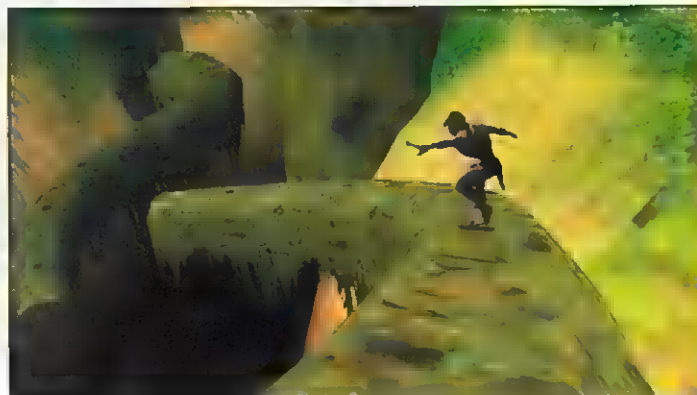
La PlayStation 2 a droit, elle aussi, à sa version des aventures du célèbre roi de la jungle.



À la différence de la version PSone, ce nouvel épisode de Tarzan est en full 3D, comprenez en 3D libre: vous évoluez comme

bon vous semble dans un univers 3D. Vos déplacements sont libres, mais limités toutefois à un couloir de jeu plus ou moins important. Le moteur graphique utilisé est celui de Rayman. Rien d'étonnant donc à ce que certaines scènes du jeu soient directement inspirées de ce dernier: ainsi, un niveau en ski nautique sur un lac infesté de dangers ou une séquence de saut à l'élastique du haut d'un gigantesque arbre

tropical. D'autres scènes sont, par contre, inédites, comme le niveau de glisse sur un tronc d'arbre au long d'un torrent. Au final, ce ne sont pas moins de quinze niveaux qui vous attendent dans le jeu. À découvrir cet automne en France. ■



EVIL TWIN

Twist and turn

Présenté l'année dernière pour la première fois au salon de Los Angeles, Evil Twin semble avoir considérablement évolué.



Ce jeu de plates-formes en 3D vous plonge dans un

univers fantastique oscillant entre le Bien et le Mal. Vous dirigez le personnage de Cyprien, un gamin révolté, et devez affronter les pires démons. Équipé, parmi d'autres armes, de votre lance-pierres, vos adversaires auront bien du souci à se faire. Ubi Soft annonce une centaine de personnages dans le jeu, ainsi que 210 scènes cinématiques permettant de vous orienter convenablement. Huit univers partagés en 76 niveaux vous attendent. De quoi satisfaire les amateurs de jeux de plates-formes et d'action. ■



STAR WARS RACER REVENGE: RACER 2

La revanche de la suite

Devant le succès rencontré par le premier épisode de Star Wars Racer, il paraissait impossible d'échapper à la suite de ce jeu.



Voici donc arriver Star Wars Racer Revenge: Racer 2 (reprenez votre souffle). Le jeu est prévu sur PlayStation 2 dans un premier temps, puis sur Xbox et Nintendo Game Cube quelques mois plus tard. Le scénario se déroule huit ans après le premier épisode. Anakin est devenu un adolescent, mais son goût pour les courses de Pods est toujours aussi fort. Sa conduite est devenue plus agressive et vos

adversaires l'ont bien compris: ils ne vont pas hésiter à vous percuter et vous empêcher de remporter la moindre course.

Cinq nouvelles planètes sont proposées et offrent aux joueurs 18 circuits inédits. Les graphismes sont nettement plus fouillés qu'auparavant, tant sur le plan des textures que des détails présents dans les décors. Bien que n'étant pas encore totalement achevé (le jeu est attendu pour l'automne sur PlayStation 2), on se rend déjà compte du travail exceptionnel effectué par les programmeurs de LucasArts.

Que la Force soit avec eux! ■



PRIMAL

Pour l'amour du risque

L'équipe de Medievil n'a pas chômé ! Depuis quelques années, le Studio Cambridge de Sony situé en Angleterre travaille d'arrache-pied sur son nouveau bébé, Primal.



Nous restons dans l'ambiance médiévale-fantastique, avec sa magie et ses créatures surnaturelles. Primal est un monde régi par

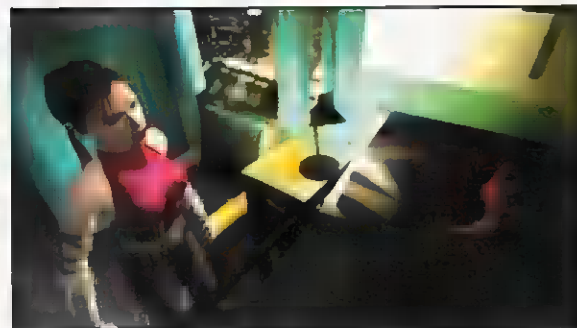
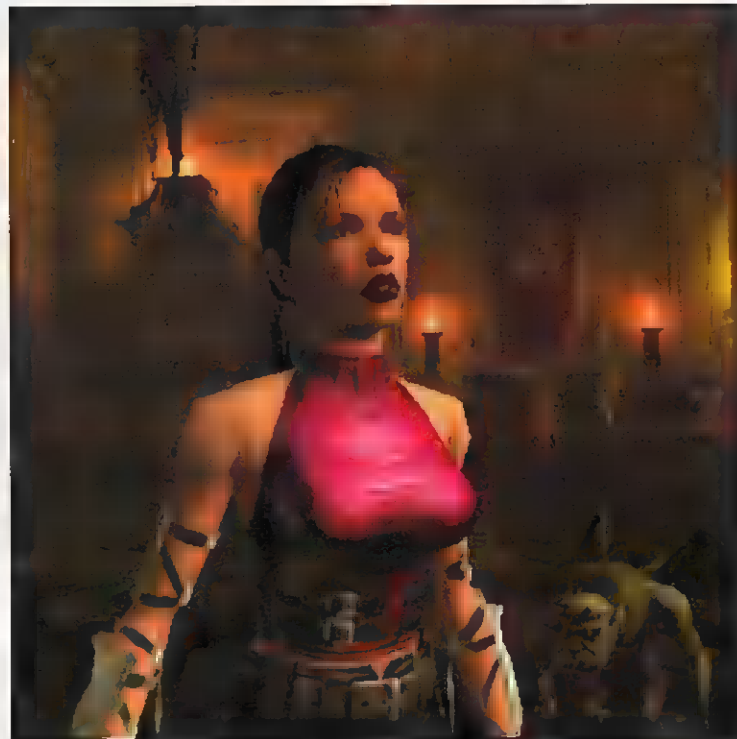
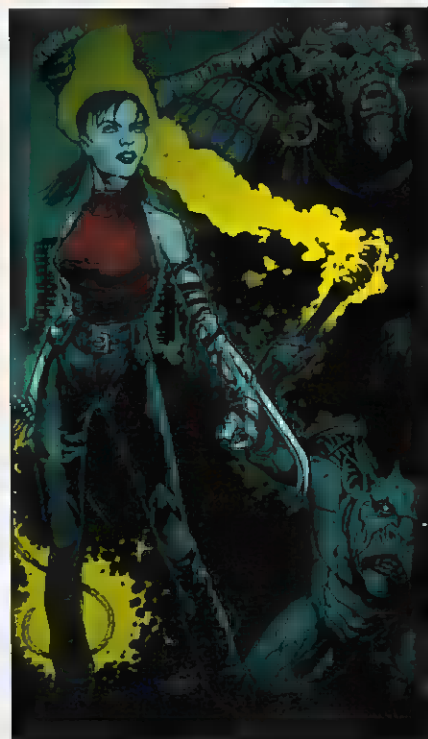
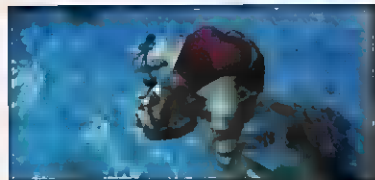
deux divinités : Arella (qui représente l'Ordre) et Abaddon (qui représente le Chaos). Chacun contrôle son armée de démons, qui se métamorphosent selon l'humeur de leurs maîtres. Un jour, Abaddon s'ennuie fermement, et décide de semer sa pagaille. De ce fait, l'ordre naturel du monde de Primal s'en trouve déséquilibré.

Jennifer

Loin de ces considérations célestes, Jennifer Tate, une jeune fille moderne bien de chez nous, dirige un cyber café avec son petit ami, Lewis. Mais ce qu'elle ne sait pas, c'est sa véritable identité. En effet, il se trouve qu'elle est à moitié démons. Suite aux événements qui se déroulent dans le monde de Primal, elle se retrouve parachutée, malgré elle, dans un monde qu'elle ne connaît pas. Et pour couronner le tout, son côté obscur tentera de se réveiller, jusqu'à remodeler les traits de son visage et lui procurer de nouveaux pouvoirs, tout, évidemment, contre sa volonté.

Scree

Elle découvrira ce nouveau monde bizarre et elle fera la connaissance de Scree, une petite gargouille. Envoyée par Arella, Scree doit la protéger de son mieux. Comme c'est une brave bête, Jennifer se liera d'amitié avec elle progressivement, malgré son apparence hideuse. Marchant normalement sur deux pattes, elle peut néanmoins foncer à toute vitesse sur quatre, et ses petits bras musclés sont dotés d'une force peu commune. Concrètement, dans le jeu, vous pourrez contrôler au choix, Jennifer ou Scree. Leur but commun sera de déjouer les pièges du maléfique Abaddon, qui tentera d'imposer le Chaos par tous les moyens. Brrr!!! ■





MAX PAYNE

Un petit coup de Payne

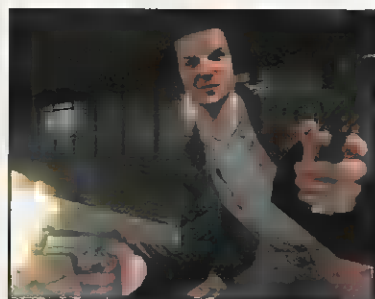
3D Realms Entertainment, à qui l'on doit la série des Wolfenstein et autre Duke Nukem, est en charge du développement de Max Payne sur PlayStation2.



Take 2

Dans ce jeu d'action 3D, vous incarnez Max, un personnage inspiré des polars les plus noirs, et chargé de faire régner l'ordre dans les bas-fonds new-yorkais. Le principal travail des programmeurs aura été de développer un jeu graphiquement aussi réaliste que possible pour l'environnement comme pour la modélisation des visages des personnages rencontrés. On sent aussi dans ce titre l'énorme influence

de films comme *Matrix* ou ceux de John Woo à sa grande époque. Ainsi, votre personnage est capable de bondir en avant, tout en tirant des rafales sur ses adversaires. L'action est vue au ralenti, les caméras se déplacent avec votre personnage, les douilles de balles volent dans tous les sens, les murs explosent à chaque impact, comme le corps des adversaires d'ailleurs. C'est super bien fichu, hyper gore et c'est attendu pour la fin de l'année si tout va bien. ■



RUNE: VIKING WARLORD

Escalope normande

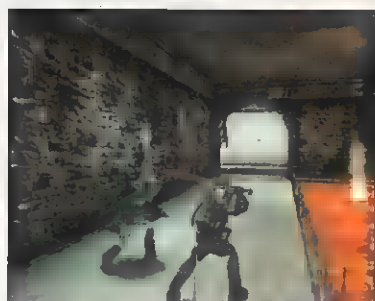
Rune est un valeureux guerrier viking. Dans ce jeu d'action en 3D à la troisième personne, Rune est à Lara Croft, ce que Schwarzy est à Angelina Jolie : il en impose !



Take 2

Imaginez une grosse tête blonde posée sur 140 kg de muscles et de poils, fermez les yeux, voilà, vous êtes devant Rune ! À la différence de la version PC, sortie il y a quelques mois maintenant, cette mouture PlayStation 2 propose de nouveaux niveaux, de nouvelles armes et également des monstres inédits. Des hautes plaines aux forêts impénétrables, pas moins de quarante environnements ont été créés pour l'occasion. Quinze armes sont aussi proposées : épées,

marteaux, haches et autres ustensiles de boucherie sont de la partie. Il est aussi possible de jeter ses armes au visage des ennemis pour leur infliger des dégâts à distance, et de se protéger derrière son bouclier. Idéal pour ruiner ses adversaires. Je veux le même à la maison ! « Allô, maman ? »... ■





MAXIMO: GHOSTS TO GLORY

Le retour d'un mythe

Les plus anciens se souviennent certainement de la fabuleuse série des Ghosts'n Goblins et Ghouls'n Ghost sortie dans les salles d'arcade durant les années quatre-vingt. Faites péter le champagne, Capcom a décidé de rééditer la légende du chevalier Arthur! Oyez, oyez, place à la 3D!



Bref rappel pour ceux qui, à l'inverse d'AH! et Niiico, ne se sont jamais retrouvés en caleçon devant une armée de zombies et de trolls. Ghosts'n Goblins et Ghouls'n Ghost sont deux jeux de plates-formes mythiques. Le principe était aussi simple que génial: partir sauver votre belle enlevée par un méchant démon (un principe avant-gardiste pour l'époque et qui reste encore aujourd'hui l'essence même de 99 % des scénarios de jeux de plates-formes et d'aventure). Le chevalier que l'on dirige porte une armure qu'il perd au contact d'un ennemi et se retrouve alors en caleçon. Pas évident d'être crédible quand on est à moitié à poil.

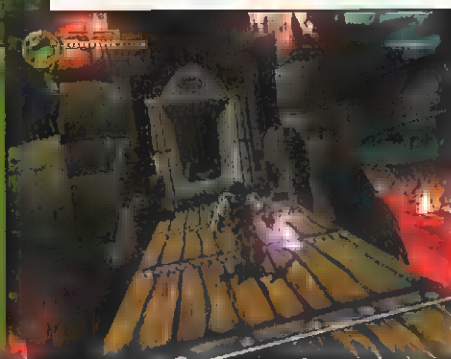
Au goût du jour

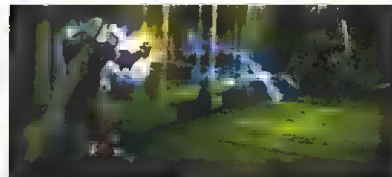
Aujourd'hui, Maximo: Ghosts to Glory reprend ce principe « génial » et le met au goût du jour en passant à la 3D. Le héros s'appelle désormais Maximo, et porte une armure flambant neuve (avec des

reflets, des plumes sur le casque et des pointes qui font mal quand on tape avec). Il se bat toujours avec son épée de base, mais peut, à mesure qu'il ouvre des coffres, découvrir de nouvelles armes, plus puissantes (ça peut toujours servir). Certains coffres cachent parfois de l'or ou, nettement moins intéressant, des démons qu'il faudra bien liquider à la pointe de l'épée. Le héros conserve également son double saut qui lui permet d'atteindre des plates-formes situées en hauteur ou de franchir, par exemple, de larges précipices.

Pour la fin de l'année

La démo proposée sur le salon ne comportait qu'un seul niveau, mais montrait déjà ce que pouvait donner le moteur graphique: animations très correctes, textures soignées et effets visuels réussis. Quarante mouvements seront à apprendre, et autant de gadgets à récupérer dans la version finale, prévue pour la fin de l'année. Jamais Noël n'aura semblé aussi loin pour AH! et Niiico! ■

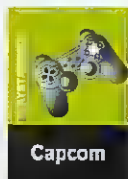




DEVIL MAY CRY

Le diable à toutes les sauces

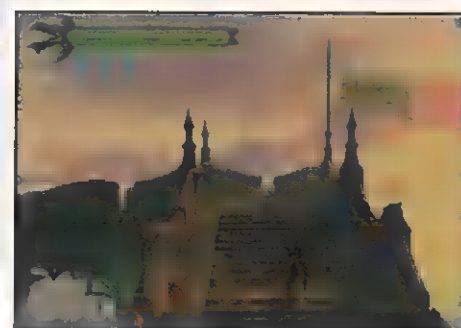
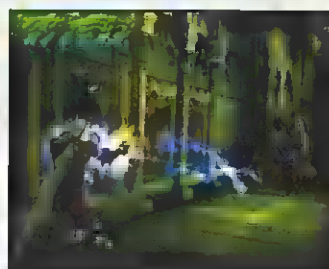
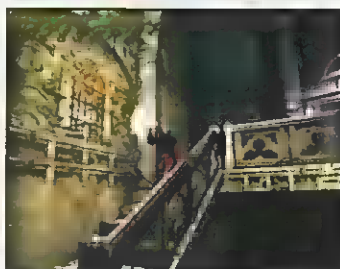
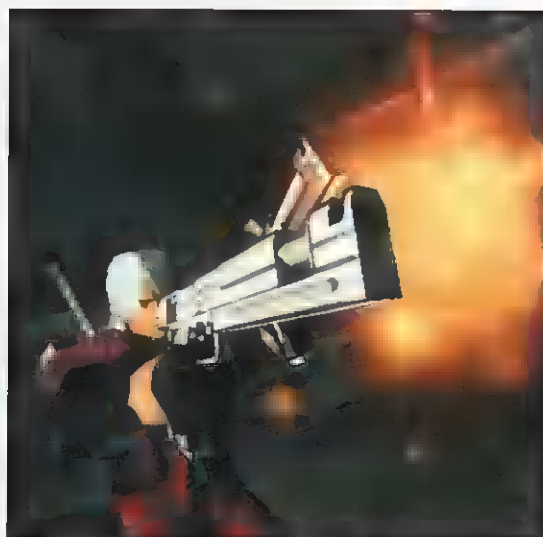
Capcom, on le sait, adore cuisiner ses jeux à toutes les sauces : les séries Street Fighter et Megaman en sont les meilleurs exemples. Dernière série en date, celle des Resident Evil.



Après plusieurs épisodes sur PSone, PS2 et Dreamcast, le genre survival-horror se décline à nouveau avec Onimusha et

autres Devil May Cry.

Devil May Cry raconte l'histoire de Dante, le descendant d'un célèbre chevalier qui a défié à lui tout seul les armées des Ténèbres : 2000 ans d'emmerdes dans les dents ! Voici donc notre ami Dante obligé, à son tour, d'affronter différentes créatures, aussi morbides que dangereuses, pour sauver sa peau. Armé de son épée, il dispose également d'un arsenal conséquent pour abattre les monstres et autres fantômes qui se présentent à lui. Comme dans Onimusha, le personnage évolue dans des décors en 3D réalisés en images de synthèse du plus bel effet. Les animations, notamment lors des combats, sont extrêmement bien rendues. Plus gore, tu meurs ! Sortie prévue à la fin de l'automne. ■



STAR WARS OBI WAN

Maître laser

On comprend mieux maintenant pourquoi Star Wars Obi Wan a été abandonné sur PC : c'est pour mieux réapparaître sur Xbox, avec une licence exclusive à la clef.



Le jeu se déroule pendant la première Trilogie. Vous dirigez Obi Wan à travers de nombreux niveaux tout en 3D. L'originalité de

ce jeu tient dans la manière d'utiliser votre sabre laser. ■ dans les précédentes licences Star Wars, l'arme de prédilection des Jedi s'utilisait de manière simple et sans grande passion, il n'en est rien ici. En effet, au fil de votre progression dans ■ jeu, vous apprendrez à utiliser votre laser comme jamais auparavant. Plus la Force croît en

vous, plus vos attaques deviennent puissantes et variées. En plus de la grande qualité des graphismes, les programmeurs ont ajouté une petite touche de Matrix à ce jeu qui offre un côté très spectaculaire et inédit : il est possible d'effectuer un ralenti en temps réel de ■ scène qui se déroule sous vos yeux (sic). Ainsi, vous pourrez apprécier à leur juste valeur les scènes d'action dans lesquelles les ennemis attaquent en nombre. Magnifique ! ■



RAVEN BLADE

RPG made in Nintendo

La ludothèque de la Game Cube sera bien étoffée en matière de RPG. Il n'y aura pas que Zelda à devoir secourir !



Nintendo

Nintendo a montré quelques scènes de Raven Blade dans une vidéo prometteuse. Ce titre sera classé dans le genre action-RPG (c'est-à-dire qu'il comprendra des combats comme dans Zelda), avec sa dose de magie et d'invocations, et ses monstres peu commodes mais indispensables à tout univers

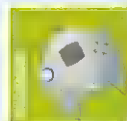
heroic-fantasy. Grâce à des effets spectaculaires, Raven Blade en mettra plein la vue. Enfin, les séquences d'action mélangeront habilement les arts martiaux (comprenez les chorégraphies modernes d'arts martiaux et non les techniques ancestrales du temple de Shaolin...), les combats à l'épée et la sorcellerie. ■



VIRTUA TENNIS 2

Jeu, set et match

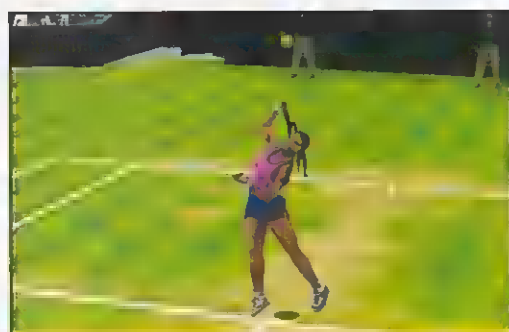
Virtua Tennis, le jeu de balle jaune le plus spectaculaire et le plus abouti à ce jour sur console, fait son grand retour sur Dreamcast.



Sega

Alors que le tournoi de Roland Garros vient de se terminer avec la victoire de Guga, Virtua Tennis 2 est en cours de finition sur Dreamcast. Cette simulation, qui a marqué les esprits l'été dernier, revient dans une formule améliorée et encore plus impressionnante. Le graphisme a gagné en détails, les animations sont plus réalistes que jamais (on frôle la réalité de très près), et les coups possibles semblent tout droit sortis d'un reportage télé. Au rayon des changements, de nouveaux joueurs, comme les sœurs Williams, font leur

apparition. Toutes les surfaces de jeu sont représentées, de la terre battue au quick en passant par l'herbe et le béton. Comme dans le précédent épisode, les ralentis ponctuent les points gagnants, offrant des angles de vue inédits et des gros plans sur les visages des joueurs tout simplement fantastiques. ■





GUN VALKYRIE X

Pas de quartiers !

Après la Game Cube, la PlayStation 2 et la Game Boy Advance, Sega se lance dans la programmation de jeux sur Xbox. Premier en date : Gun Valkyrie X.

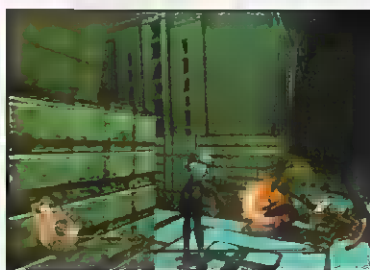
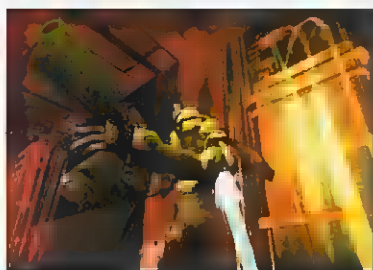
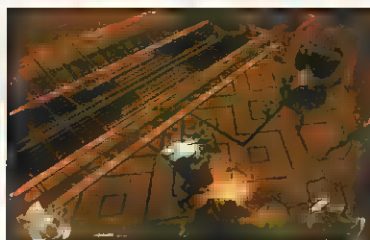


Sega

Ce jeu d'action en 3D à la troisième personne vous place dans la peau (tendue) d'une ravissante valkyrie. À l'instar de la sculpturale

Lara Croft, notre belle héroïne va ainsi évoluer dans différents niveaux et défoncer tout ce qui bouge à l'écran. Pour cela, elle disposera de plusieurs possibilités : utiliser son épée ou les armes qu'elle aura récupérées. La première possibilité est intéressante mais pas vraiment efficace quand l'ennemi se présente

en nombre. La seconde est redoutable et sans appel : les monstres explosent au rythme des balles et autres lasers employés. Voilà un jeu comme on les aime, qui ne fait pas dans la dentelle. ■



PHANTASY STAR ONLINE

L'aventure en ligne

Phantasy Star Online est en développement sur la nouvelle console de Nintendo.



Le jeu de rôles le plus célèbre sur Dreamcast se prépare donc à sortir sur Nintendo Game Cube. Ne sachant pas encore quel sera l'état

du jeu en ligne lors de la sortie de la console et du jeu, Nintendo a choisi d'offrir une version multijoueur sur le même écran. Ainsi, quatre joueurs peuvent participer à la même quête et joindre leurs forces pour affronter

les différentes épreuves du scénario. Le jeu est identique en tout point à la version Dreamcast, mais offre néanmoins des graphismes plus fins et plus détaillés. La prise en main est également améliorée et les personnages bougent de manière moins raide qu'auparavant. Sega fait fort, très fort ! ■



CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

Aux bons soins du Dr Cortex

Après de nombreuses années de bons et loyaux services sur PlayStation, Crash s'est enfin décidé à pointer le bout de son nez sur PlayStation 2. Rien de bien nouveau au menu, si ce n'est des graphismes améliorés et de nombreux effets spéciaux.



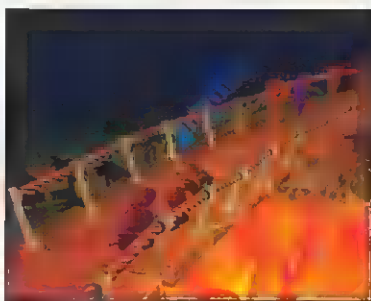
Universal

Avec le retour de Crash et de sa sœur Coco, la PlayStation 2 accueille l'un des plus célèbres jeux de plates-formes de ces dernières années. Neo Cortex, l'ennemi juré de Crash, est bien évidemment de la partie. Une fois de plus, vous allez affronter différents dangers pour tenter de mettre fin aux agissements du docteur fou.

Pour la fin de l'année

Trente niveaux vous attendent dans cette version, répartis sur différents mondes: l'île volcanique, le village japonais ou encore la jungle africaine. Coco ne fait plus

simplement de la figuration, mais est désormais jouable et dispose d'une panoplie de mouvements et d'attaques inédite. Crash, quant à lui, peut piloter de nouveaux types de véhicules comme des Jeep, un avion, un sous-marin, mais également un prototype de combinaison mécanique comme celle que contrôle Ripley dans le film *Alien*. En plus du mode solo, un jeu multijoueur est également proposé et se déroule à travers une dizaine de niveaux différents. Sans pour autant être renversant, ce nouveau Crash devrait tout de même satisfaire les habitués de la série. Le jeu est attendu pour la fin de l'année. ■



JONNY DRAMA

Ça cartoon !

Le premier titre de Sierra sur Xbox, distribué par Vivendi Interactive, s'intitule Jonny Drama.



Il s'agit d'un jeu d'action 3D au look très cartoon. Jonny Drama est un ancien acteur d'Hollywood reconverti en agent secret. Son rôle, le vôtre donc, sera de stopper les agissements du terrible docteur Bumbershoot qui a pour objectif de détruire la Terre (une fois de plus). Jonny, tel James Bond, dispose d'une multitude de

gadgets ainsi que de différents costumes et véhicules pour se faire le plus discret possible. Ce jeu, bourré d'action, comporte également pas mal d'énigmes à résoudre et de nombreux ennemis à éliminer, sans pour autant être sanglant. Les graphismes, aux couleurs pétantes, font indéniablement penser à certains dessins animés. Un univers unique à visiter l'année prochaine sur Xbox. ■



HALF-LIFE

Un demi bien frais

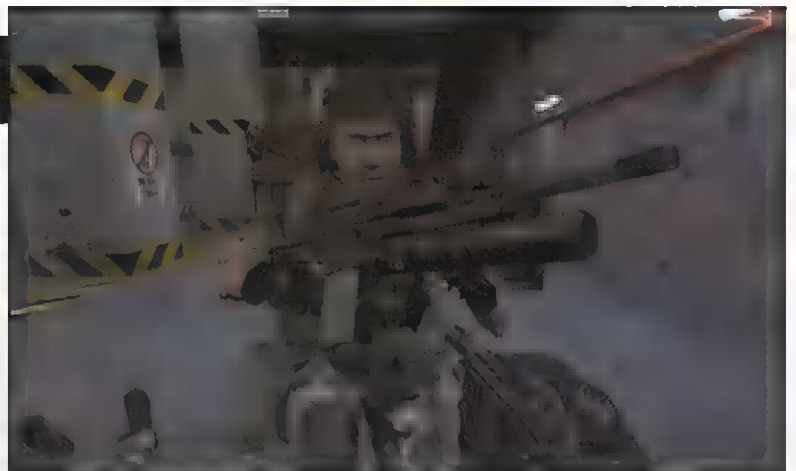
Après de nombreux reports, la version Dreamcast de Half-Life a été définitivement annulée au profit du développement sur PlayStation2.



C'est bien connu, le bonheur des uns fait le malheur des autres. On retrouve désormais les aventures de Gordon sur la

base. Un scénario époustoufflant vous attend. Sortie prévue en septembre. ■

console de Sony. Suite à un accident lors d'une expérience scientifique, une brèche spatio-temporelle a été ouverte dans la Base 51. D'ignobles extraterrestres font alors leur apparition. Le gouvernement décide d'envoyer les troupes de Marines pour nettoyer le quartier... et vous avec ! Votre



SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

Bouffée d'or

Activision, dans le but de concurrencer la gamme de jeux de sports d'Electronic Arts, EA Sports, a annoncé et présenté au salon le lancement de la gamme O2.



Activision

Différents sports de glisse (skate-board, surf, snowboard) sont ainsi proposés. Shaun Palmer, champion de snowboard, fait donc son apparition sur PS2 et GBA. Sur PS2, le jeu s'apparente à un SSX : différentes pistes sont proposées et différentes figures peuvent être effectuées le

long des parcours. Sur Game Boy Advance, le jeu propose également plusieurs épreuves : big air, courses à plusieurs et descente libre. Dans chacun des cas, la vue varie : 3D isométrique ou Mode 7. Bluffant ! ■



MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Coup de pédale

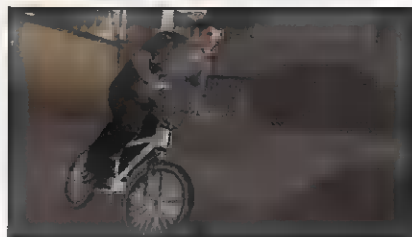
Autre succès d'Activision : Mat Hoffman sur PlayStation. La suite est donc bien évidemment en préparation, et c'est sur PS2 qu'elle sortira.



Activision

Le principe n'a pas changé, et on ne voit d'ailleurs pas pourquoi il devrait. Il s'agit pour vous de diriger votre perso à travers

différents parcs et d'effectuer des figures sur les agrès disponibles. Le nombre de figures a, bien sûr, été revu à la hausse et elles sont tout autant spectaculaires qu'avant. Un gros travail ■ également été fourni sur le rendu visuel du jeu. Les visages des personnages proposés sont, par exemple, d'un excellent niveau. Premiers coups de pédale à la fin de l'année. ■



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

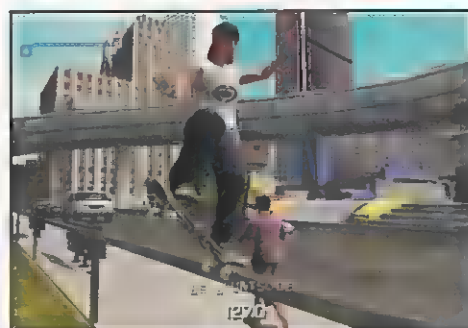
Roule ta bille

Les jeux de glisse sont incontestablement à la mode en ce milieu d'année. Roi de la série, dans les jeux vidéo comme dans la vie : Tony Hawk. Il arrive sur les différentes consoles du moment et à venir : PlayStation 2, Game Boy Advance et Xbox.



Activision

Pour son troisième épisode, Tony Hawk fait peau neuve. Principale raison à cela : la puissance de la console PlayStation 2 et le savoir-faire des programmeurs de Neversoft Entertainment. Comme toujours, il sera possible d'effectuer des sauts spectaculaires sans le moindre risque de se retrouver à l'hôpital. Des bonus, des niveaux cachés, de nouveaux personnages et différentes planches sont également proposés dans le jeu. Attendu pour la fin de l'année, Tony Hawk's Pro Skater 3 risque, une nouvelle fois, de s'imposer comme une nouvelle référence. Et ce n'est pas Switch qui nous contredira ! ■



TONY HAWK'S PRO SKATER 2



Activision

En attendant le troisième épisode de Tony Hawk sur Xbox, Activision proposait sur son stand une version jouable de Tony Hawk's 2. Identique à la version PlayStation, cette version Xbox ne propose rien de bien nouveau si ce n'est des graphismes peaufinés et léchés comme jamais.



TONY HAWK'S PRO SKATER



Activision

Après les versions Xbox, PS et PS2, c'est au tour de la version Game Boy/Advance d'accueillir le champion de skate. Pour la nouvelle console portable de Nintendo, les programmeurs n'ont pas lésiné sur les moyens : ils ont eu recours à la motion capture pour réaliser les mouvements du skateur. Le résultat est là : d'incroyables animations. Le plaisir est garanti.



TOP GUN - COMBAT ZONES

Danger zone

Comme son nom l'indique, Top Gun - Combat Zones reprend la licence du célèbre film d'avions avec, à l'époque, le jeune Tom Cruise.



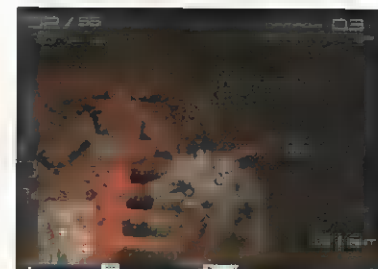
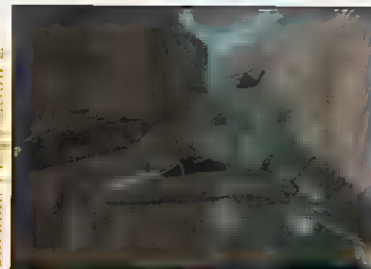
Titus/Virgin

Le jeu ne se contente pas de respecter le scénario

du film, comme la plupart des adaptations. Il exploite plutôt l'univers très particulier de Top Gun et le tempérament casse-cou des pilotes. Aux commandes de chasseurs aujourd'hui mythiques, tels le F-14 Tomcat, le F-18 Hornet et le F-22 Raptor, vous aurez en plus l'immense privilège d'incarner un

des personnages du film, dont Maverick (Tom Cruise), bien sûr, et Iceman (Val Kilmer). Les zones de combat se situent en quatre endroits différents : le Sud-est asiatique, le Golfe, le nord de la Russie, et enfin, la base Miramar. Les 34 missions à remplir se dérouleront à trois époques différentes. D'après ce que nous avons vu, Top Gun, le jeu, a l'air plutôt bien fait, et ne devrait pas avoir à rougir de sa licence. Mais, son plus gros problème viendra de la concurrence qui s'annonce rude avec Ace Combat 4. ■

Version Game Boy Advance



Version PlayStation 2



LOTUS CHALLENGE

C'est pas du PQ !

Lotus Challenge ne réunira que des belles bagnoles de la marque anglaise Lotus.

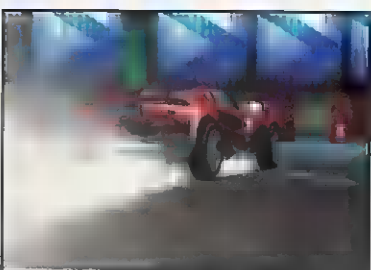


Titus/Virgin

Mais bon, comme ce sont de superbes caisses, on va pas cracher dans la soupe sous prétexte qu'une seule marque est

présente. Les voitures ont donc été bichonnées, caressées et astiquées durant leur modélisation, et cela se voit ! Les carrosseries rutilantes ne vous attendent que pour aller

trajecter. Les effets spéciaux pour les mettre en valeur (reflets, déformations de capot...) sont, bien sûr, présents. Le jeu met aussi en avant un côté cascade. En effet, il vous faudra coordonner des cascades pour des films (en gros, faire le job de Rémy Julienne), et ensuite les réussir. Voilà qui met un peu d'originalité dans ce jeu de course qui s'annonce très soigné. ■



GALLEON

Mille sabords !

Le mystérieux Galleon a enfin levé un peu du voile qui le recouvrait jusqu'alors. Et ô surprise, il est annoncé sur Xbox et Game Cube, et non plus sur PS2.



Interplay

Pourquoi porter aujourd'hui notre attention sur Gal-

leon ? Mis à part une réalisation déjà impressionnante, il s'avère que ce jeu est développé par quelques rescapés de l'équipe de Core Design qui avait signé le premier Tomb Raider. En effet, Confounding Factor ■ a été créé en 1997 par Toby Gard, ■ créateur principal de Lara Croft et de son univers. Avec une carte de visite aussi prestigieuse, nous sommes donc en droit d'attendre un jeu valant le détour.

Rhama Croft

Pas de surprise à la vue de Galleon. Il s'agit d'un jeu d'action 3D, un peu à la Tomb Raider, justement, mais avec des améliorations de taille.

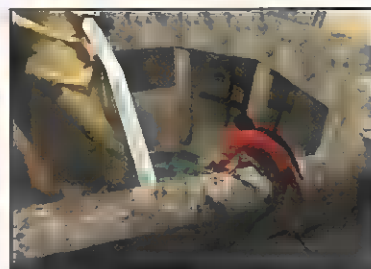
Graphiquement à l'opposé de TR, le jeu affiche des couleurs vives et chatoyantes, sans pour autant sacrifier les détails fouillés dans les décors. Le personnage principal, Rhama Sabrier, un marin légendaire aux traits carrés, possède une silhouette plutôt barraquée. Pas de doute, les développeurs ont vraiment travaillé sur le personnage. Rhama est loin d'être insipide, et nous reconnaissons bien là la patte des anciens de Tomb Raider.

Rhama rame pas

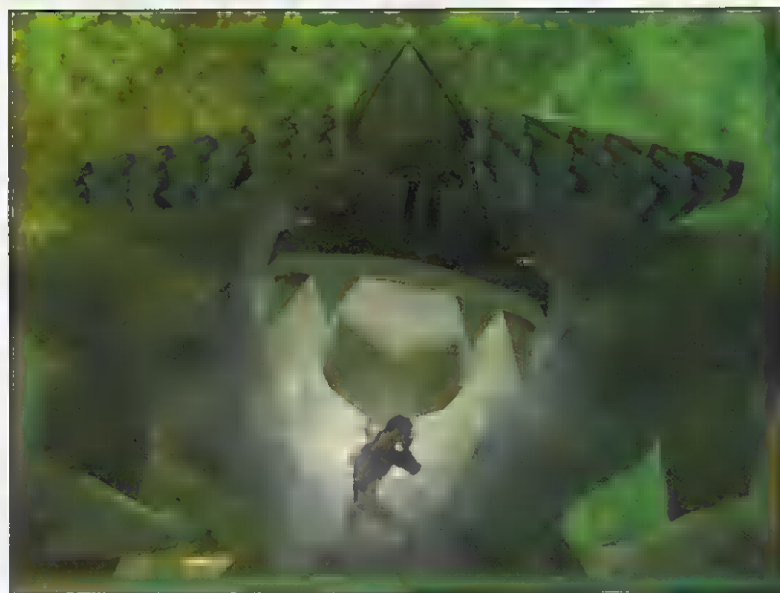
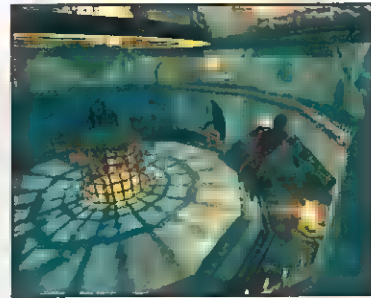
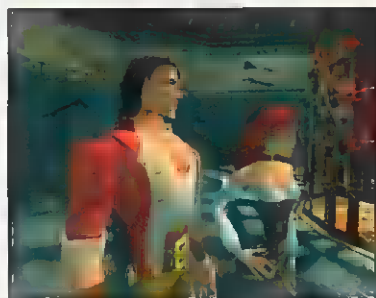
Question maniabilité, le personnage propose une belle palette de mouvements aujourd'hui classiques, mais l'exécution de certaines actions ne demande plus autant de minutie. Par exemple, pour se déplacer en s'accrochant au plafond, vous n'aurez plus besoin de placer les bras au pixel près à un



endroit précis : le perso sélectionne de lui-même le meilleur emplacement pour s'agripper. De même, quand il court sur un alignement de minces rondins de bois, inutile de choisir celui sur



lequel poser son pied : Rhama le fait tout seul comme un grand. Pour l'instant, le jeu n'en est qu'au premier stade de développement. Mais avouez que tout cela nous promet un beau hit. ■



RED FACTION

Cassage de mur

Volition continue son petit bonhomme de chemin sur Red Faction. Sa présence à l'E3 n'a fait que confirmer sa future suprématie.



Pour ceux qui n'auraient pas encore entendu parler de Red Faction, il s'agit du Doom-like qui risque de donner un nouveau

visage au genre. Développé par l'équipe de Volition (et non par un mastodonte comme ID Software ou Sierra), Red Faction se démarque par un moteur graphique impressionnant et un tas d'idées originales qui changeront complètement la façon traditionnelle et boumine de jouer (à la AHL, quoi...).

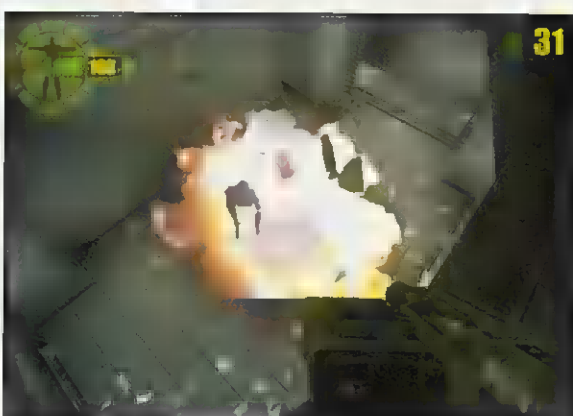
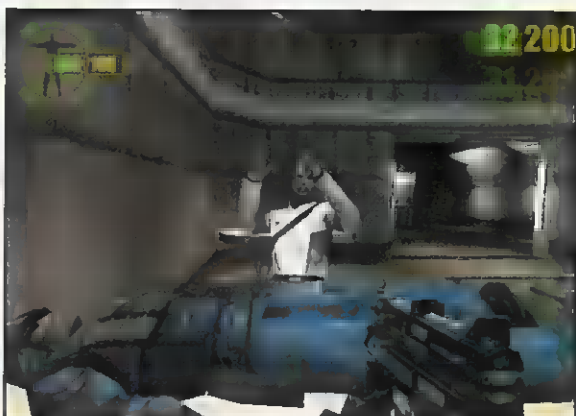
Boum

Tout d'abord on peut agir sur beaucoup d'éléments du décor en leur tirant dessus. Par exemple, quand vous tirez sur un tuyau ou un conduit quelconque, du gaz ou des particules s'en échappent. Mais la véritable innovation du jeu est autre: on peut détruire les murs grâce à de bien grossiers pétards. Ainsi, pour entrer dans une salle connexe, vous

n'êtes plus obligé de passer par la porte! Dans la même logique, vous pourrez aussi descendre à l'étage inférieur en tirant sous vos pieds. Bien sûr, il existera quelques restrictions: les munitions sont comptées et certaines portes ou murs sont indestructibles.

Badaboum

Pour mieux tirer parti de cette possibilité, certains guns sont, de plus, équipés d'un viseur thermique, détectant précisément où se trouvent les ennemis, même à travers les murs. Cela permet de préparer son attaque surprise ■ de se placer correctement pour tout nettoyer. Avec des innovations comme celles-ci, inutile de vous dire que Red Faction est attendu impatiemment par tous les amateurs de Doom-like depuis qu'il a été montré. Bref, avec Deux Ex, Half-Life, No One Lives Forever, nul doute que le genre Doom-like ne s'installe pour de bon sur console. ■



HALO

Allô la Terre ?

Halo s'est installé rapidement comme LE jeu vedette de la Xbox. Attendu depuis quelques années déjà, il ne sortira finalement que sur Xbox.



Microsoft

Les humains se sont fait coloniser par des Martiens pas commodes. À la tête d'un gang de rebelles, votre but sera donc de reconquérir l'honneur des Terriens et d'exterminer cette sale vermine venue de l'espace. Un scénario simple, certes, mais qui a le mérite d'être un excellent prétexte à blaster des paquets de méchants dans un Doom-like qui s'annonce exceptionnel.

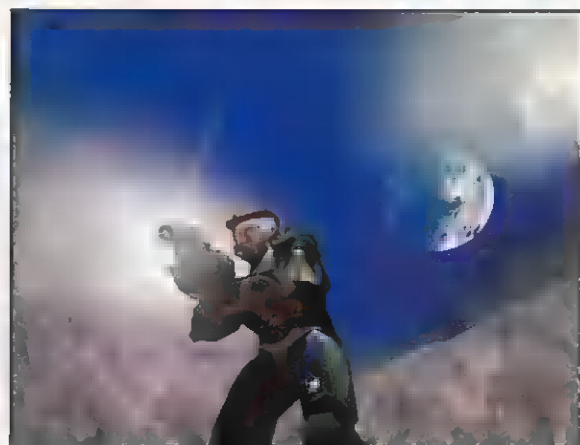
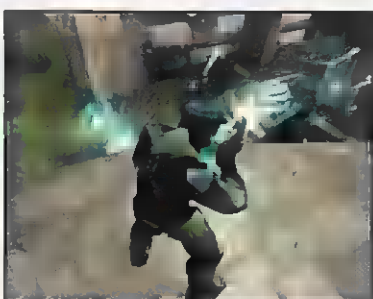
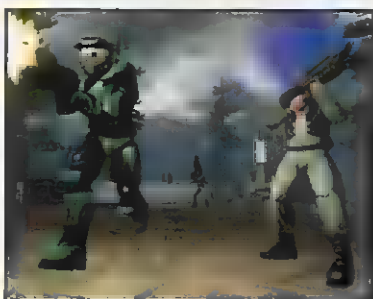
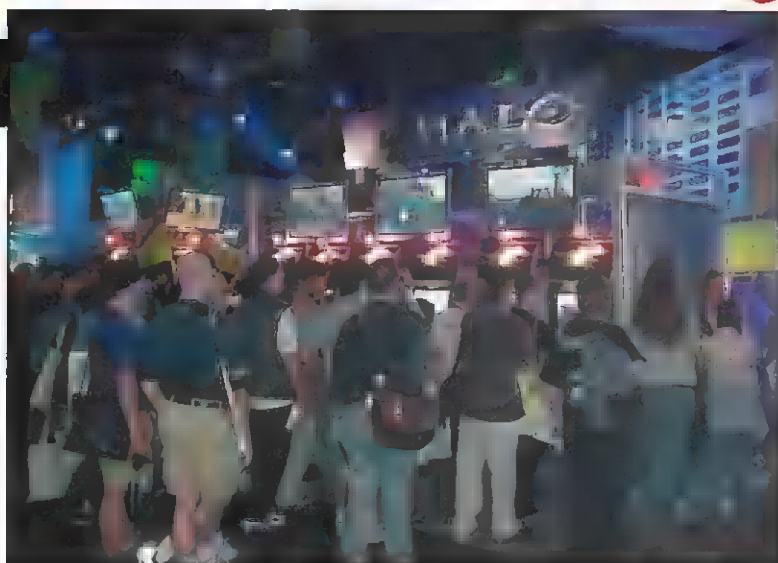
Micro-bulldozer

En tant que jeu vedette, la réalisation de Halo se devait d'être impeccable. Mais Microsoft n'a pas vraiment soigné sa démo pour la conférence de presse où il le présentait officiellement au monde. Certes, le graphisme honorait sans problème les capacités de la Xbox,

mais l'animation avait tendance à ramer. Ce qui a projeté l'ombre d'un doute sur ce jeu en développement depuis des années par l'équipe talentueuse de Bungie. Cela ne met pas sa qualité en question, mais une erreur de ce type, sous les yeux de la presse mondiale, paraît difficilement pardonnable.

C'est pas un PC !

Mis à part ce petit accident, Halo risque bien de casser la baraque. La réalisation devrait être au top, et quelques idées sur le jeu en coopération pimenteront les stratégies d'attaque. Par contre, la maniabilité à la manette reste tout de même assez bizarre, d'autant plus que Microsoft a complètement banni l'utilisation du clavier et de la souris sur Xbox. Enfin, AHL a dit qu'il était vachement emballé, alors... ■



MUNCH'S ODDYSEE

Le chouchou de la Xbox

L'univers de Munch et d'Abe nous devient de plus en plus familier au fur et à mesure des présentations. Et avouons-le, ce monde nous plaît de plus en plus.



Oddworld Inhabitants

Lorne Lanning et Sherry McKenna, tout fiers de leur bébé, étaient bien présents sur le stand de Microsoft pour nous

montrer. Les deux stars n'hésitaient pas à s'afficher près de la borne pour faire la démonstration des possibilités innombrables de leur rejeton. Ah... quand on vous disait qu'ils viennent du milieu du cinéma, ces deux bougres ! Ils savent y faire.

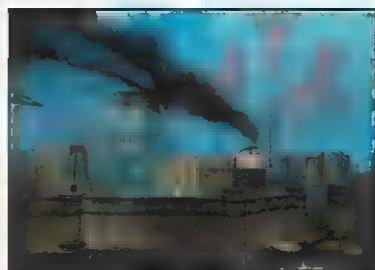
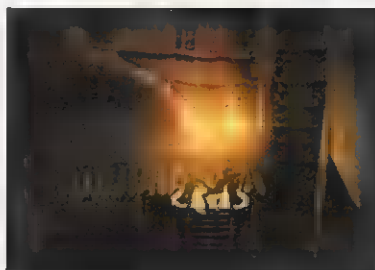
Suis-moi !

Dans cette version, Munch's Oddysee a enfin gagné une véritable bande-son. Et elle ne nous a pas déçus ! Faisant une grande place aux délires, parfaitement dans le ton des mouvements marrants des personnages, elle ne laisse pas indifférent. Une fois la manette en main, on ne peut s'empêcher de se réjouir devant tant d'inventivité. Le jeu est à l'image des premiers

volets sortis sur PlayStation, mais avec la technologie Xbox et un moteur 3D époustouflants en plus. Les idées neuves vous surprendront, et surtout, elles s'intègrent parfaitement à l'atmosphère si particulière du jeu. L'univers est cohérent, malgré l'extravagance et l'humour noir clairement affichés.

Killer app

Munch's Oddysee assoit donc sa notoriété déjà bien établie. Il n'y a pas de doute là-dessus, ce titre sera bien le fer de lance de la Xbox lors de son lancement. Il vole sans aucun mal la vedette à Halo, l'autre mastodonte de Microsoft. Munch's Oddysee est même le seul de toute la logithèque Xbox présentée à l'E3 qui semblait vraiment intéressant et qui proposait quelques originalités bien trouvées. Nul doute qu'il saura toucher directement le public console (beaucoup plus que Halo, trop marqué par le sceau du PC). ■



DEAD OR ALIVE 3

Le retour des anges

Décidément, chaque épisode de Dead or Alive soulève les passions. Dans ce troisième épisode, faisons plus ample connaissance avec ses nymphes aux formes voluptueuses.



Tecmo

Dead or Alive 3 est sûrement un des jeux les plus impressionnants montrés lors de l'E3 sur Xbox. Et

heureusement pour cette dernière, ce jeu de baston à froufrous fera partie de la première vague de jeux disponibles à la sortie de la console et lui sera exclusif un certain temps. Dead or Alive 3 sera aussi le grand représentant japonais de la ludothèque de la Xbox, Konami ayant choisi un titre moins tapageur (Deadly Skies). Quant à Capcom, il reste pour l'instant discret à propos de la machine Microsoft.

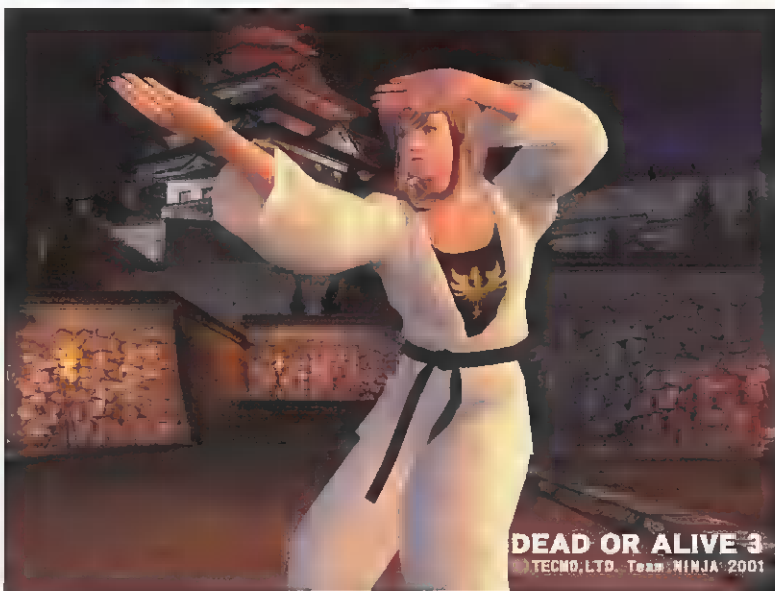
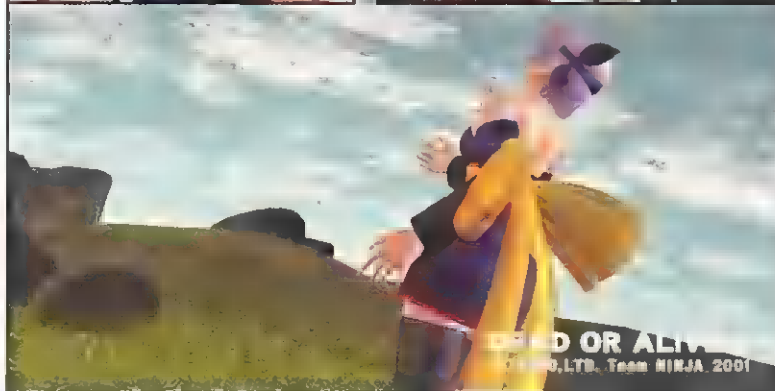
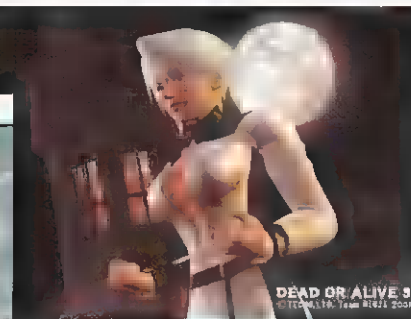
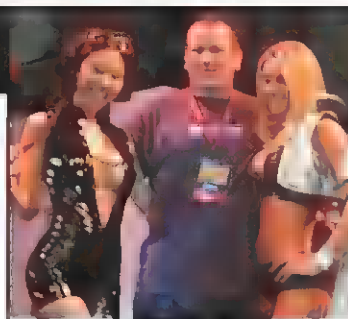
Baffes et jarretelles

Si Dead or Alive peut se targuer d'être un des jeux de baston les plus populaires du moment, ce n'est pas seulement dû à sa jouabilité exemplaire et abordable au moindre débutant. Sa popularité tient aussi, en grande partie, à l'importance accordée à la gent féminine : Helena, Tina, Lei-Fang, Kasumi et Ayane seront de retour. D'après la vidéo montrée, il faut s'attendre à d'autres charmantes créatures, dont une mystérieuse fille à cheveux blancs (pas une croulante, bien au contraire !). Tecmo l'a bien compris et joue

encore une fois à fond la carte du charme. Il faut l'admettre, si ces demoiselles ont autant de succès, c'est qu'elles n'hésitent pas à laisser entrevoir leurs appas lors des combats et des scènes cinématiques. Toutefois, elles dévoilent juste ce qu'il faut pour amorcer le fantasme...

Ils sont beaux !

Apparemment, Tecmo a également bien assimilé la programmation sur Xbox. Les formes de ces demoiselles, beaucoup plus lissées, paraissent encore plus réalistes. Les dentelles volent au vent naturellement, suivant les chorégraphies des combats. Les personnages masculins, même s'ils sont plus effacés, pourraient aussi poser facilement dans *Men's Health*. L'aspect visuel général très fin s'en trouve amélioré, avec un rendu graphique qui pète de mille feux, effets spéciaux et baffes magistrales à la clé. À ce stade de développement, on peut baver devant la qualité annoncée du jeu. Cela dit, ce n'est pas avec ce genre de titre que nos chères têtes blondes vont se calmer côté libido. Attention aux foudres de Familles de France : l'association pourrait bien sévir, et pas pour excès de violence cette fois... ■



STUNTMAN

Action... moteur !

Les créateurs de Driver sont de retour et offrent à la PlayStation 2 son premier jeu du genre.



Infogrames

Désormais, le personnage que vous incarnez n'est plus un flic infiltré dans la mafia, mais un cascadeur. Dans cet univers impitoyable, la peur est généralement synonyme d'échec : la moindre erreur de pilotage, et c'est l'accident. Pas question alors

de réaliser son rêve hollywoodien. Mais peu importe, après tout, vous êtes là pour montrer vos talents de pilote. Ainsi, à travers six lieux de tournage de superproduction, vous allez pouvoir effectuer de nombreuses cascades, défoncer les voitures qui se trouvent sur votre passage et faire chauffer la gomme de vos pneus. Tous les coups sont permis ! Bien évidemment, au gré des chocs occasionnés, la tôle de vos différents véhicules se froisse et les moteurs ne tournent plus vraiment rond. Ménagez vos montures ! Les programmeurs prévoient également quelques bonus sur le DVD : un « making of » du jeu, une interview des cascadeurs et une preview de Driver 3. ■



BLOOD WAKE

Un homme à la mer !

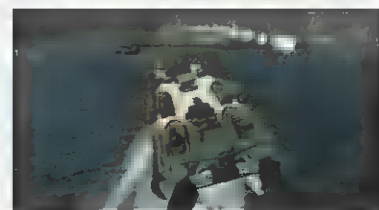
Si vous n'êtes pas sujet au mal de mer, essayez Blood Wake sans crainte.



Microsoft

Il s'agit d'une course de bateaux de type hors-bord, ultra-musclés et profilés pour aller le plus vite possible. Pour ne pas se faire gondoler dans tous les sens, ces engins sont aussi équipés de gros guns et tirent sur les filous qui s'en prennent à vous. Mais si on vous

parle de Blood Wake ici, ce n'est pas pour son principe original, c'est parce que nous avons été impressionnés par la réalisation, et surtout l'animation très réaliste de l'eau, avec des reflets et des vagues à donner le tournis. La mer réagit à merveille, selon les mouvements et les chocs des bateaux. Pour un peu, on piquerait bien une tête. ■



SILENT HILL 2

Sans peur et sans reproche

Avec Metal Gear Solid 2, voici l'autre jeu très attendu de chez Konami. Encore une suite d'un immense succès PlayStation qui débarque sur PS2.



Konami

Après avoir terrorisé les joueurs sur PS, Silent Hill se devait de frapper encore plus fort sur PS2, avec une ambiance encore plus glauque, rendue possible grâce aux capacités supérieures de la machine, tant au niveau graphique qu'au niveau sonore. L'équipe de KCET bosse dessus depuis maintenant quelques années et, fièrement, elle est venue nous montrer enfin le bébé tant attendu.

Un amour éternel

L'action se passe dans la même ville que le premier épisode. Vu son état de délabrement, on aurait peine à croire qu'elle fut jadis une station balnéaire. De nouveaux personnages entrent en scène. James – qui, malgré sa ressemblance avec le héros du précédent épisode, Harry Mason, est bien un nouveau venu –, ne sait pas encore ce qu'il va endurer en foulant le sol de cette



contrée maudite. S'il est là, c'est que sa femme lui a donné rendez-vous à Silent Hill, un endroit évocateur de souvenirs pour le couple, qui s'y est rendu à une époque où la ville était encore praticable. Mais la femme de James est décédée depuis trois ans. Curieux, il décide quand même de se rendre sur place.

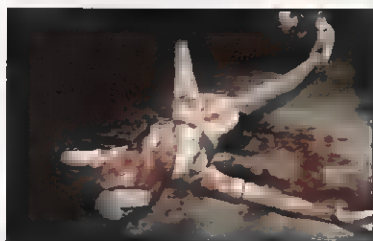
Frissons garantis

Sur un scénario aussi angoissant, Silent Hill 2 prend plaisir à nous donner la chair de poule, grâce à une réalisation démentielle. Une grande partie du jeu se passe dans l'obscurité, le héros n'étant équipé que d'une pauvre lampe électrique.



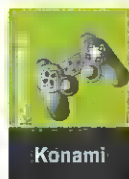
Les décors sont crades, et les créatures que l'on rencontre mettent réellement mal à l'aise. De plus, les bruitages en Dolby Surround et la mise en scène ingénieuse nous enveloppent dans une ambiance

malsaine. Les époustouffantes scènes cinématiques nourrissent encore mieux l'angoisse... Dans le genre, Silent Hill 2 promet d'être une pure réussite ! À jouer uniquement dans le noir. ■



« I live and I create for the world. »

Cette année encore, Hideo Kojima, l'illustre créateur de Metal Gear Solid, a bien voulu nous recevoir. Le maître nous a également montré la nouvelle bande-annonce, qui dévoile cette fois-ci beaucoup de choses, dont le retour du Ninja et la trahison de celui qu'on pensait être Revolver Ocelot (mais qui s'avère être Liquid Snake). Toutefois, conscient qu'il en a déjà trop montré, M. Kojima ne nous révélera rien de plus à propos du scénario.



Consoles+ : Y a-t-il eu des changements majeurs depuis l'année dernière ?

Hideo Kojima : Nous n'avons rien changé

d'essentiel. Quand nous avons montré la bande-annonce l'année dernière, les gens ont aimé la direction que nous avons choisie. Nous la conserverons. Mais des petits détails, comme la manière dont untel ou untel tient son arme, ou les différentes façons de bouger, ont été un peu modifiés.

C+ : Et à propos du jeu en réseau sur PlayStation 2 ?

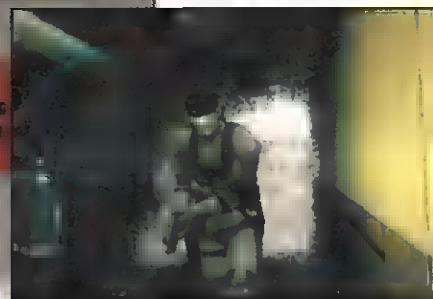
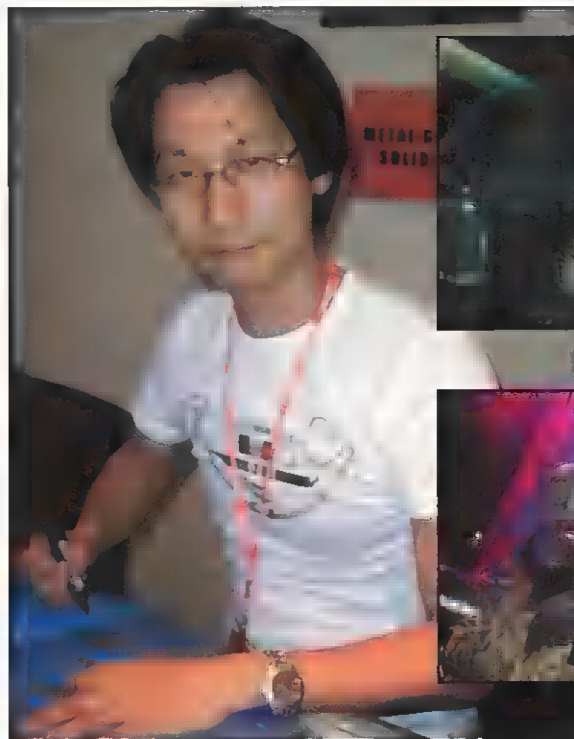
HK : Ce que je veux est très simple : jouer doit être fun. Il faut récompenser le joueur après une partie difficile, lui donner satisfaction. Et dans le cadre du jeu en ligne, je ne me contenterai pas de proposer des films ou des bonus à télécharger, ou peut-être dans le futur... L'aspect en ligne doit être un prolongement du gameplay. Sinon, je n'en ferai pas usage. Pour l'instant, nous testons aussi une utilisation avec le disque dur.

C+ : Lors de sa conférence de presse, Sony a dit que Metal Gear Solid 2 resterait une exclusivité PS2 en 2002. Le jeu est-il déjà en préparation sur d'autres plates-formes ?

HK (gros éclats de rire qui en disent long...) : Eh bien, je ne peux répondre à cette question. Ce n'est pas à moi de le faire. C'est le quartier général de Konami qui décide de ce genre de choses.

C+ : Comment travaillez-vous sur vos bandes-annonces ?

HK : Celle-ci m'a pris près d'une semaine. J'ai fait tout le montage moi-même, à partir de scènes que nous avons déjà. Je les ai sélectionnées et mises bout à bout. Ensuite, les comédiens ont enregistré les voix, et pour finir, j'ai encore coupé quelques scènes. Vous savez, le début du mois de mai



est une des rares périodes de vacances au Japon, mais je n'ai pas pris un seul jour de congé, j'ai passé tout mon temps au studio.

C+ : Est-ce qu'un jeu a attiré votre attention sur le salon ?

HK : J'ai fait un tour chez Nintendo, sans que rien n'accroche mon regard. Sinon, chez Sony, il y a Ico.

C+ : Est-ce que vous avez été surpris de la réaction à la démo de Metal Gear Solid 2 insérée dans Zone of the Enders ?

HK : En fait, nous nous apprêtions à nous battre contre les critiques les plus féroces. Mais la réaction générale a été plutôt inverse : les

gens ont beaucoup aimé. Nous avons établi un tableau des nationalités à partir des scores postés sur le Web. En voici les résultats : 21 % pour l'Asie, 35 % pour l'Amérique du nord et 36 % pour l'Europe. Ces chiffres étonnants montrent l'engouement à travers le monde. Il y avait même des pays dans lesquels nous ne vendons pas de jeux, comme l'Afghanistan ! Grâce à cette démo, nous avons pu faire des statistiques sérieuses, et nous en sommes ravis.

C+ : Merci M. Kojima

HK : Merci et au revoir. ■

Propos recueillis par Gia
Traduction de Scott Dolph

KINGDOM HEARTS

Entre chiens et chats

Disney et Squaresoft qui s'allient pour créer un jeu : ce n'est pas un poisson d'avril ! À la surprise générale, Kingdom Hearts existera bel et bien.



Disney
Squaresoft

Cela fait déjà plus de deux ans que cent personnes de Disney et de Squaresoft, dont Monsieur Tetsuya Nomura himself, travaillent sur ce jeu pour le moins surprenant. En effet, imaginez Donald Duck et Dingo dans l'univers des Final Fantasy : notre bon vieux Walt doit se retourner dans sa tombe pour ! C'est pourtant cette idée saugrenue que les deux studios ont retenue. Et qui donnera un jeu d'aventure, mystérieusement nommé Kingdom Hearts.

Disney channel

Le personnage principal s'appelle Sora. Son design respecte bien la tradition des héros de Squaresoft. Dans sa quête, il sera accompagné des précités Donald et Dingo, qui l'aideront à libérer ses amis prisonniers. Les ennemis et les boss qu'ils affronteront sortiront tout droit de l'univers de Disney. On cite déjà les apparitions en guest star de Jafar (le scélérat dans *Aladdin*), Clayton (le fourbe dans *Tarzan*) et Ursula (la méchante dans *La Petite Sirène*). Heureusement, cette belle

brochette de personnages pas très sympathiques ne fera pas le poids face aux gentils invités sur le plateau, dont Tarzan, Aladdin, Pinocchio et aussi Ariel, la petite sirène.

Pagne rose

Avec ce choix de personnages, nul doute que le jeu s'adressera en priorité aux enfants. Espérons seulement que le côté noir de la « Squaresoft touch » ne soit pas complètement gommé par les exigences de Disney. Avec un homme qui se balade en pagne (Tarzan), un menteur (Pinocchio), un voleur (Aladdin) et une rebelle (Ariel) dans les rangs, on peut espérer un scénario pas trop rose bonbon. Cette première collaboration entre deux studios aux styles si différents augure peut-être de futurs titres bien surprenants... ■



MAD DASH RACING

Marathon man

Ils courent, ils courent, ils courent... Indiscutablement, Mad Dash est un vrai jeu de course... à pied !

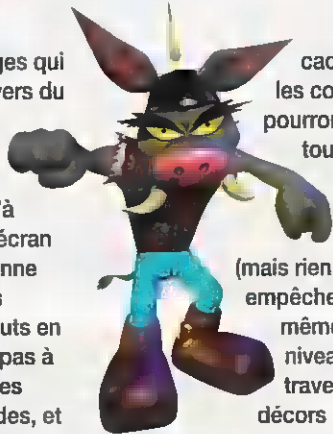


Eidos

Les personnages qui peuplent l'univers du jeu ont tous la passion du marathon.

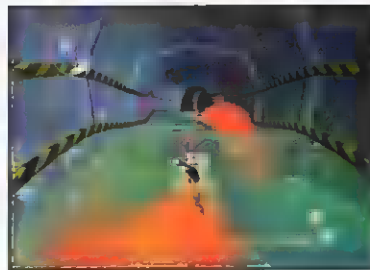
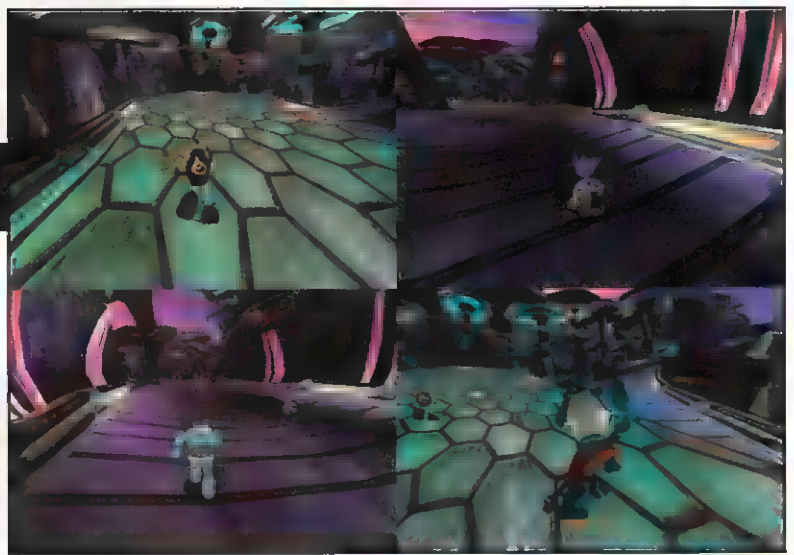
Jouable jusqu'à

quatre en même temps, en écran splitté, Mad Dash se positionne sur le genre délire, avec des personnages mignons et hauts en couleurs. Mais ne vous fiez pas à cet aspect puéril. Les courses peuvent se révéler très rapides, et il faudra faire preuve d'observation pour découvrir les raccourcis



cachés. De plus, les concurrents pourront balancer toutes sortes de projectiles dans le but de vous ralentir

(mais rien ne vous empêche de faire de même). Sur huit niveaux, vous traverserez des décors divers et variés, tels que des volcans, des mondes engloutis, et des stations de ski. ■



LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN

Qui boira de mon sang...

Amateurs d'hémoglobine et autres steaks tartares, réjouissez-vous ! Kain et ses crocs sont de retour.



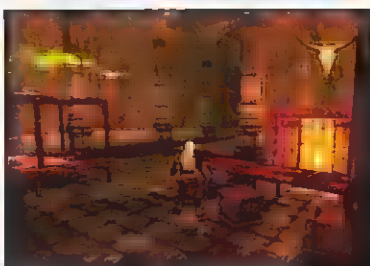
Eidos

Voici la véritable suite de Legacy of Kain, Soul Reaver n'étant qu'un simple dérivé avec un autre personnage évoluant

dans le même univers (voir ci-contre). Blood Omen reprend donc le flambeau du premier Legacy of Kain, 400 ans après la fin de ce dernier. Vous reprenez le rôle de

Kain, vampire, qui revient de chez les morts dans le but de se venger. Cet épisode abandonne la vue du dessus, pour se conformer au cahier des charges des jeux

en 3D de la PlayStation 2. Ce sera désormais un jeu d'action-aventure 3D, avec le personnage vu de dos. Le jeu sera agrémenté de séquences de combats et de bastons sanglantes. Avec le côté gore de certaines scènes, jouer Kain sera encore plus jouissif. ■



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

Voyage astral

La franchise Legacy of Kain a visiblement de longs jours devant elle. Pour preuve, ce nouvel épisode...

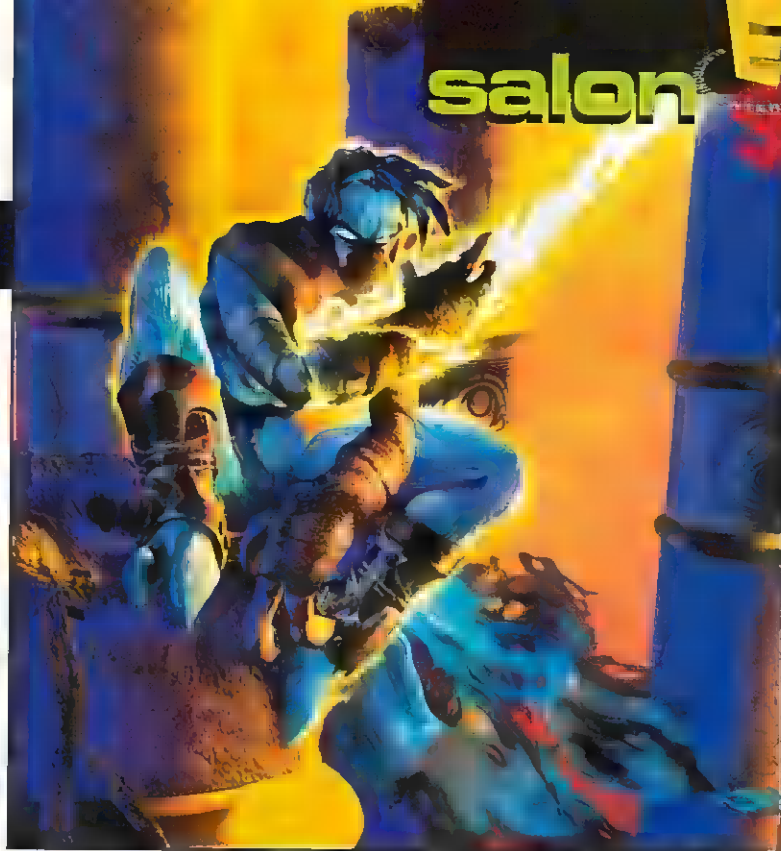
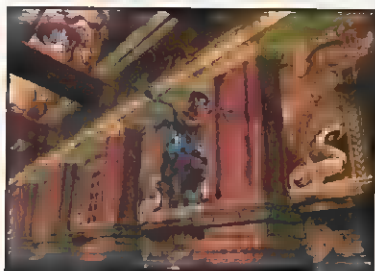


Eidos

Au côté de Legacy of Kain: Blood Omen 2 trônait également Legacy of Kain: Soul Reaver 2. Ce dernier

s'illustre comme la suite directe du premier Soul Reaver sorti sur PS et Dreamcast. L'aventure commence donc tout juste à la fin de ce dernier, au moment où Raziel passe de l'autre côté du portail temporel de Chronoplast. Raziel peut toujours changer de plan à volonté

(au choix : le plan spectral ou le plan physique). Le système des combats a été amélioré, et notre héros est aujourd'hui équipé d'une boussole, bien pratique pour ne pas se paumer. Soul Reaver 2 s'avère donc être une digne suite du scénario mis en place dans le premier épisode. Il ne cherche pas à innover à tout prix, en proposant des modifications insignifiantes. Ceux qui auront accroché au premier retrouveront le même plaisir de jeu. ■



DARK SUMMIT

Riders rebelles

Dark Summit ne ressemble pas aux jeux de snowboard classiques. Il s'agit d'un jeu de glisse avec missions à remplir à la clé...



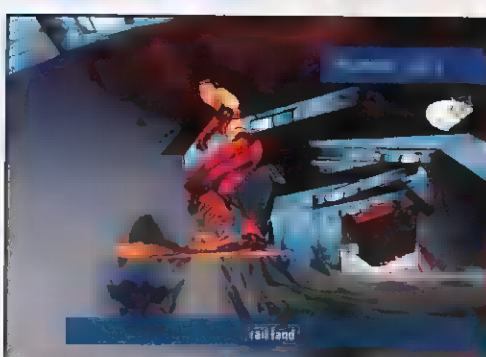
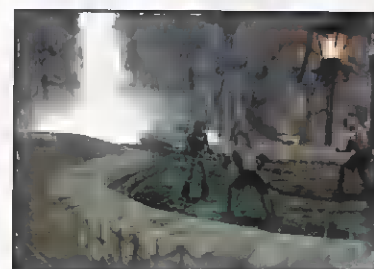
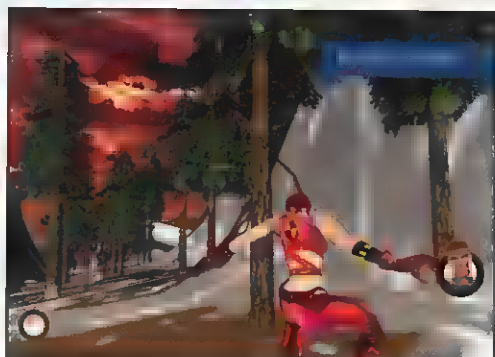
THQ

Pour une fois, on n'incarne pas un de ces

surfeurs écervelés sans grand but dans la vie. Les jeunes casse-cou de Dark Summit militent pour la libération du

Mont Garrick, endroit de prédilection pour la glisse sauvage. Vous devrez donc ouvrir le maximum de passages dans la montagne, pour regagner la liberté qui vous a été retirée. Enfin, avouons que le scénario est tout de même assez mince. Mais,

l'ambiance colorée et les accoutrements extravagants des surfeurs nous ont séduits. De plus, l'animation est plutôt rapide, et les tricks du genre impressionnant. Prévu sur PlayStation 2 également, Dark Summit sortira d'abord sur Xbox, avec la première vague de jeux disponibles pour sa sortie américaine. ■



JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

Laurel et Hardy

Le voilà enfin ! Le jeu mystérieux des créateurs de Crash Bandicoot nous est enfin dévoilé.



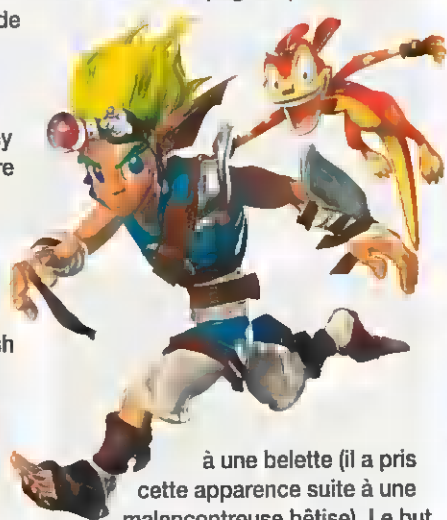
Ces cachottiers de Jason Rubin et Andy Gavin (les fondateurs de Naughty Dog) se sont enfin décidés à montrer leur dernier

Mario et Luigi, Riggs et Murtaugh, Belle et Sébastien, ou encore Kreutzfeld et Jakob (nos chers maquettistes). Il y a Jak, ■ héros de type humain, et Dexter, un petit animal de compagnie qui ressemble

bébé. Arborant sa nouvelle coupe de cheveux, le playboy californien de Jason nous a fait la démonstration de Jak and Dexter, en vedette lors de ■ conférence de presse de Sony – et non sans raison. Il s'agit du titre phare des laboratoires de Sony, made in America. Pour vous faire une idée un peu plus précise du genre de jeu dont il s'agit, imaginez simplement un personnage à la silhouette de Crash Bandicoot (les bras longs sur un corps bondissant), dans un jeu de plate-forme/action en 3D (un peu comme Spyro).

Daxter grosse bêtise !

Comme son titre l'indique, le jeu met en scène un couple de héros, à l'image des duos célèbres comme



à une belette (il a pris cette apparence suite à une malencontreuse bêtise). Le but

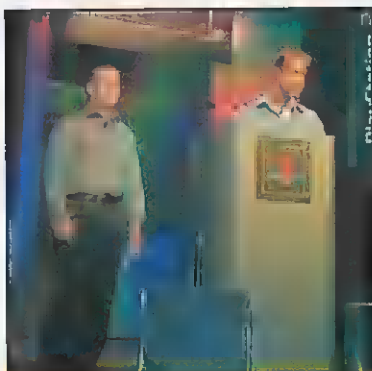
sera donc de lui rendre son physique d'autrefois, en allant rendre visite au sage Gol Acheron, qui vit au loin dans le Nord. Les deux héros devront donc collaborer pour réussir leur mission, composée de 15 niveaux et de 5 mini-jeux. D'ailleurs, la plupart des mouvements disponibles se feront en couple, comme tourner sur soi-même, façon girouette, et frapper les ennemis en même temps (la queue de Dexter sert d'arme).

Crash and Dexter

Malgré le changement d'univers, nous reconnaissons aisément la patte de Naughty Dog, à savoir une grande ressemblance dans les



personnages principaux, par exemple. Il y a dans Jak un petit air de Crash, et sa façon de bouger ne vous sera pas totalement inconnue. De plus, le monde coloré dans lequel il vit rappelle le côté exacerbé des couleurs de Crash. On ne s'étonnera donc pas de la présence d'un humour assez réussi, surtout venant de la part des personnages secondaires. Donc, même si Jak and Dexter ne paraît pas aussi impressionnant techniquement que Gran Turismo 3 ou Metal Gear Solid 2, il devrait nous épater par le fun qu'il procurera. À suivre de très près. ■



Andy Gavin et Jason Rubin, les deux boss de Naughty Dog.



SYPHON FILTER 3

Débouchez les toilettes (acte III)

Comme chaque année, un nouvel épisode de la saga arrivera bientôt. Contrairement aux autres héros de Sony, Gabe Logan n'abandonnera pas la PlayStation pour succomber aux sirènes de sa petite sœur.



SCEA

Les héros des premiers épisodes, Gabe Logan et Lian Xing sont encore sous les projecteurs, vedettes d'une sombre histoire de virus dans

laquelle leur employeur d'antan, The Agency, est directement impliqué. Enfin, tout cela n'est qu'un prétexte à de nouvelles aventures permettant à Sony de montrer sa maîtrise dans le développement, aujourd'hui sans faille, sur PlayStation. Syphon Filter 3 reste donc un jeu d'action 3D, avec des super agents d'élite dans les rôles principaux, fidèle aux premiers volets.

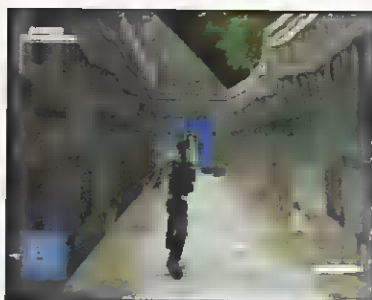
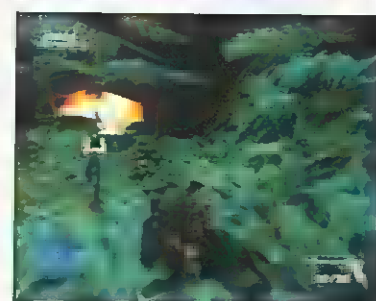
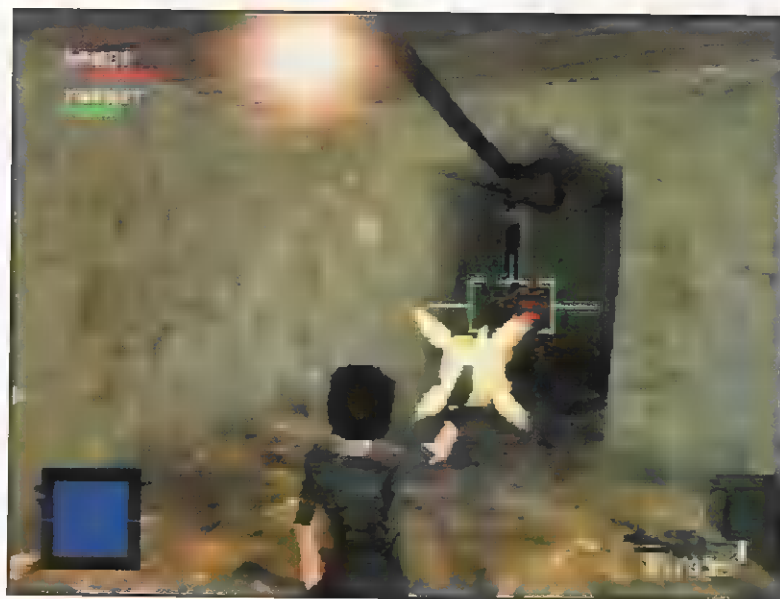
Toujours plus

Encore plus d'armes, toujours plus réalistes, tout l'arsenal guerrier dont disposent nos braves jeunes gens assouvira votre soif de puissance : le fusil d'assaut Steyr AUG qui tire à travers les murs, le fameux Desert Eagle, les fusils à pompe supersoniques, les explosifs B4, CAWS et C4, sans oublier l'imposante mitrailleuse Skorpion. Un peu comme dans Metal Gear Solid, il y a aura aussi des petits gadgets utiles, tels ■ radioguidage

de certaines armes, des détecteurs de battements de cœur ainsi qu'une vision à travers les murs. Ces nouvelles babioles offrent donc des possibilités de jeu inédites, en fait, celles qu'on attend justement avec Red Faction sur PS2.

Un beau métier

Enfin, Syphon Filter 3, c'est aussi plus d'exotisme. De l'Afghanistan à Tokyo, de la jungle du Costa Rica jusqu'aux mers de Panama, nos héros poseront aussi leurs pieds sur des yachts luxueux et même carrément au Sénat des États-Unis. Il y a aussi quelques nouveautés marrantes, comme la « caméra du mort », par exemple : pour mieux étudier votre propre décès, une caméra placée sous un angle propice vous montrera exactement qui vous a tiré dessus, et de quelle manière. Un peu gore, mais cela s'avère une façon intelligente d'éviter de tomber deux fois dans le même piège. C'est avec joie que nous avons découvert ce troisième épisode de Syphon Filter, car il faut l'avouer, les jeux PSone se raréfient dangereusement (et à tort!), laissant la part belle à la nouvelle génération. ■



A l'attaque !

De l'avis de Niiico et AHL qui ont assisté à une projection privée, Medal of Honor Allied Assault était l'un des plus gros titres du salon et sera certainement le Doom-like avec la meilleure ambiance. Un futur hit, aucun doute là-dessus !



Electronic Arts

La qualité de la série des Medal of Honor, déjà riche de deux épisodes sur PlayStation, n'est plus à démontrer. Les

graphismes étaient assez irréguliers sur la 32 bits de Sony, l'ambiance était bien présente, et les missions variées offraient un superbe divertissement aux amateurs de Doom-like. Avec l'arrivée de ce titre sur PC et Xbox, c'est une véritable claque dans la tronche que vous allez prendre.

Sauver le soldat Ryan

La démo que nous avons visionnée ne comportait que deux niveaux. Attention ! il ne s'agissait pas d'une projection vidéo, mais bel et bien du jeu à proprement parler. Le premier niveau est similaire à la célèbre première scène du film *Il faut sauver le soldat Ryan*. Nous sommes au large des côtes normandes, au petit matin du mois de juin 1944. L'action débute en compagnie des membres de votre régiment dans un bateau de l'armée américaine.

À la plage...

Les bombes allemandes explosent de part et d'autre de l'embarcation dans des gerbes d'eau et des détonations incroyablement bien reconstituées. Mais le plus fort reste à venir ! Une fois la porte avant du navire ouverte, les balles traçantes fusent de partout, vos camarades tombent les uns après les autres, massacrés par les défenses de la

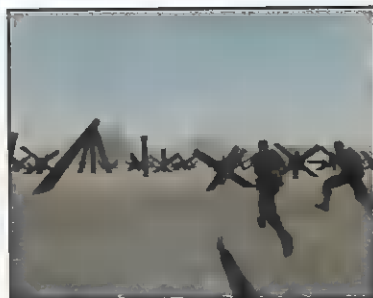
Wermacht. Sur la plage, la bataille fait rage de plus belle : à nouveau des explosions de bombes, les balles traçantes percent l'aube et le crépitemment des mitrailleuses se fait toujours plus fort et plus présent. On avance lentement en tentant de rester à couvert... Une véritable mission de survie commence. Votre objectif : atteindre les blockhaus allemands. Saisissant !

Dans un petit village

Deuxième niveau du jeu, l'arrivée des troupes US dans un petit village de Normandie. Les tireurs embusqués allemands font un véritable carton dans vos rangs. Un renfort aérien est demandé. La bourgade se trouve alors massivement bombardée et les murs s'écroulent dans un bruit de fureur qui déchire la campagne. Quelle ambiance ! Dans sa version finale, le jeu proposera 20 niveaux, plus de 1 000 animations, 22 types d'ennemis, 18 véhicules et plus de 21 armes utilisés lors de la Seconde guerre mondiale. La grande classe !

Pas avant 2002

Épaulés par le moteur graphique de Quake III, les graphismes sont absolument saisissants de réalisme et nous offrent le plus beau spectacle qu'un jeu puisse nous fournir à ce jour. Prévu pour l'automne prochain sur PC, le jeu sera disponible à la sortie de la console Microsoft aux USA et en France bien évidemment... mais pas avant 2002 ! ■



JAMES BOND 007 - AGENT UNDER FIRE

Sous le feu...

Après deux passages remarquables sur PlayStation, l'agent le moins secret au monde prépare son retour sur PlayStation 2 pour les fêtes de fin d'année. Pour une fois, le scénario ne sera pas inspiré d'un film, mais écrit spécialement pour la console de Sony.



Electronic Arts

Dans James Bond - Agent under fire, vous aurez pour mission de vaincre le criminel Malprave, le cerveau d'une organisation

terroriste qui tente de dominer le monde avec sa technologie de clonage. Comme dans tout épisode de James Bond qui se respecte, de charmantes créatures viendront vous donner un coup de... main, au moment opportun. C'est ainsi que la ravissante Zoe Nightshade fera son apparition dans ce jeu.

Trois types de missions

Dix niveaux sont prévus. James aura à sa disposition de nombreuses armes, ainsi que la foule de gadgets qui ont fait le succès de la série au cinéma. Notre agent secret devra également conduire différents véhicules et participer à des combats

spectaculaires. Trois types de missions sont ainsi proposés : action (on tire sur tout ce qui bouge), discrétion (fusil de sniper à l'épaule, on traverse les niveaux sans se faire remarquer), et enfin pilotage de plusieurs véhicules.

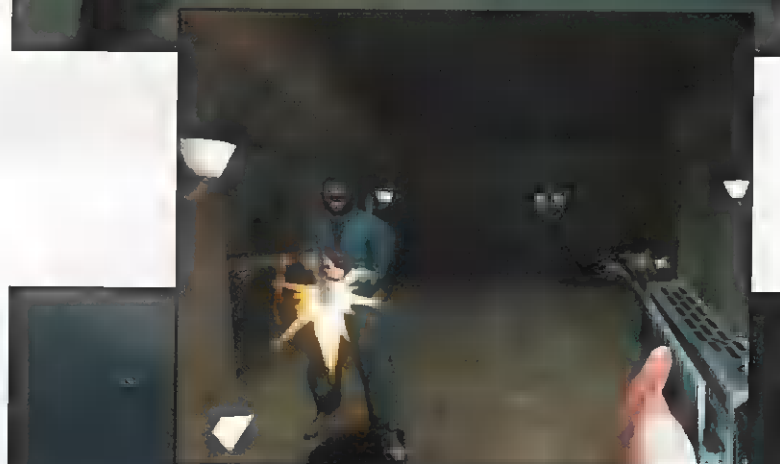
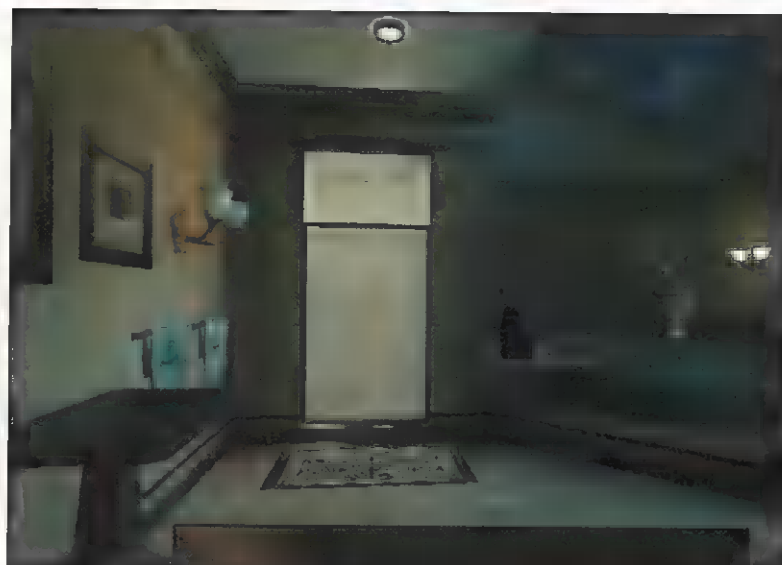
Une totale réussite

Deux modes de jeu sont également proposés.

Un mode solo basé sur un scénario hyper ficelé, et un mode multijoueur dans lequel quatre joueurs pourront s'affronter sur un même écran splitté.

Graphiquement, ce James Bond est une totale réussite :

textures très belles et finesse des décors qui n'ont d'égale que la souplesse des animations. Bien qu'étant encore à six mois de sa sortie, le moteur graphique est déjà très performant. Les fêtes de Noël s'annoncent donc excellentes pour les accros de l'agent 007! ■



NO ONE LIVES FOR EVER

Disco un jour...

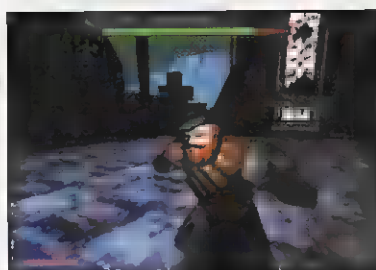
Disponible sur PC depuis quelques mois maintenant, No One Lives For Ever est un Doom-like étonnant.



Fox Interactive

Étonnant car l'action se déroule dans les années soixante-dix; les personnages que l'on rencontre dans le jeu sont habillés comme l'étaient nos parents il y a 30 ans de cela: pantalons à pattes d'éléphant, cols de chemise en pelle à tarte et vêtements de couleur très pétante. Bref, une ambiance limite Austin Powers. Étonnant aussi car le personnage que vous dirigez durant le jeu est une jeune femme. Son arsenal, en plus des classiques armes à feu, comporte du matériel typiquement féminin mais digne d'un

James Bond: rouge à lèvres explosif ou lime à ongles passe-partout, par exemple. Étonnant enfin par la diversité des niveaux qu'il propose. Certaines missions se font au fusil de sniper, d'autres en vol plané après avoir sauté d'un avion, ou encore sous l'eau en tenue de plongeur. Voilà qui tranche radicalement avec les autres jeux de ce type. La version PS2 proposée à l'E3 était loin d'être terminée, et le graphisme loin d'être à la hauteur de nos espérances. On s'attendait à beaucoup mieux sur cette console. Gageons que la version finale sera améliorée... Y a encore du boulot! ■



DEUS EX

Cyborg évolutif

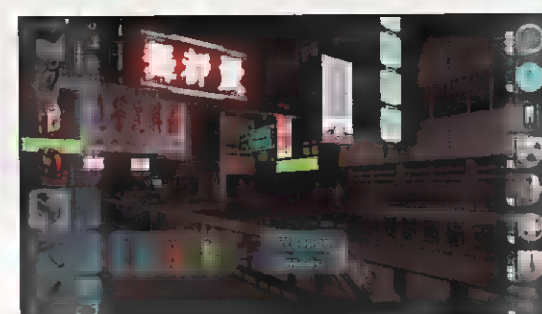
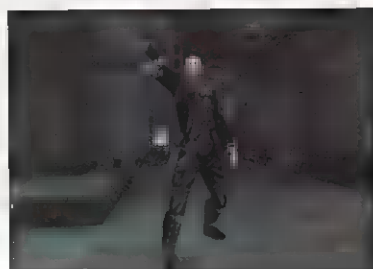
Deus Ex est un jeu d'action en 3D très particulier qui tend à rapprocher deux univers distants: les jeux d'aventure et les Doom-like.



Eidos

Si la vue proposée rappelle celle des Doom, Quake et autres Unreal, la gestion de votre inventaire et les énigmes à résoudre font penser à certains jeux d'aventure. Vous incarnez ici l'agent J.-C. Denton, membre des troupes antiterrorisme. Votre but est de mettre fin à un complot qui vise la sécurité nationale. Votre personnage est un cyborg, c'est-à-dire un être mi-homme, mi-machine. Au cours du jeu, et en fonction des objectifs que vous remplissez, vous avez la possibilité d'améliorer certaines parties de votre corps et certaines

aptitudes: plus de force, maîtrise des armes, capacité à forcer les serrures plus aisément, possibilité de se soigner plus facilement... Cette version PlayStation 2 dispose d'une interface entièrement revue et spécialement développée pour le Dual Shock. ■



LE MONDE DES BLEUS

On sera les champions !

La prochaine Coupe du monde approche. La fièvre monte, mais, en attendant, il faudrait quand même s'entraîner.



SCEE

Le Monde des Bleus de Sony bénéficiera toujours de la licence officielle de l'équipe de France, ce qui n'est pas une mince qualité.

Team SoHo a travaillé d'arrache-pied sur ce nouvel opus, et le résultat est plutôt satisfaisant. Le graphisme est très détaillé, et l'on

reconnaît facilement chacun de nos champions du monde. Enfin, pour l'instant, nous ne pouvons toujours pas juger de la maniabilité du soft. Rappelons que le premier Monde des Bleus avait horrifié notre spécialiste foot maison, Toxic. Espérons que ce volet bénéficiera d'un plus grand soin de ce côté. ■



HARRY POTTER

L'invasion

Après avoir envahi les librairies du monde entier, Harry Potter se prépare à s'appropriier aussi les consoles. Chouette !



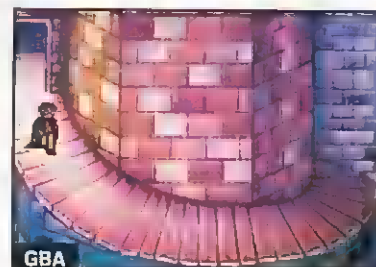
Electronic Arts

PlayStation, Game Boy Color et Advance, pas une console ne devrait échapper à l'invasion ! Signalons que chaque version sera différente en fonction du support. La version Game Boy Advance est un jeu en 3D isométrique dans lequel Harry part à la chasse aux animaux en fuite de Hagrid et joue les apprentis sorciers. Vingt personnages du roman sont disponibles ! Sur Game Boy Color, les joueurs incarnent Harry lors de

son entrée à l'école de sorcellerie de Poudlard. Les graphismes proposés sont plus classiques, mais restent toutefois excellents pour de la Game Boy Color. Enfin, la version PlayStation est de loin la plus impressionnante car tout en 3D. Nous sommes encore dans l'école Poudlard, et Harry devra combattre des créatures maléfiques en utilisant différents sorts et objets magiques : cape d'invisibilité, bonbons de sorciers, balais volants... On retrouve également les fameuses cartes de sorcier dans le Chocogrenouille. Premiers pas dans le monde de Harry Potter en automne prochain. ■



GBC



GBA



PS

PIRATES OF SKULL COVE

Frères de la côte

Westwood Studios (créateur, entre autres, de la série mythique des Command & Conquer) reste dans la stratégie temps réel et nous propose de prendre le large en compagnie de l'intrépide capitaine Katarina et de ses célèbres pirates.



Finis les guerres entre gentils Américains et vilains

rendu des différentes textures (bois, toile, acier...) offre un visuel de jeu très confortable. Premiers coups de canon pour les fêtes de fin d'année. ■

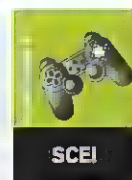
méchants de l'Est. Désormais, c'est sur les mers du Pacifique que les affrontements auront lieu. Différents modes vous attendent : duels rapides entre deux navires, combats à l'épée contre une série d'ennemis assoiffés de sang, exploration de cinq mondes à la recherche de trésors merveilleux, de sorciers vaudous, de sirènes et de bien d'autres créatures mythiques... Préparez-vous à voir du pays ! Pirates of Skull Cove vous verra participer à une véritable bataille navale riche en effets spéciaux et à l'ambiance unique. La modélisation des navires est magnifique, et le



ICO

Baby-sitting de fantôme

Mystérieux, voilà le mot qui pourrait définir Ico. Déjà présenté discrètement l'année dernière à l'E3 2000, Ico revient encore et toujours, sans trop faire de bruit.



Pourtant, ce titre est bien le seul qui ait intrigué Kojima san, M. Metal Gear Solid (voir interview page 84). Vous y

certain mystère dans son principe. Nous ne savons donc pas si cette partie de baby-sitting constitue ou non la majorité du jeu. Peut-être en 2002 ?... ■

incarnez un jeune garçon habillé de façon bizarre, portant des plumes sur la tête, et équipé d'un bâton magique. Dans ce jeu mélangeant plates-formes 3D, action et aventure, vous devrez guider une fantômette peu douée à travers des niveaux périlleux, en la défendant bien sûr contre les esprits malfaisants. ■ ■ ■ graphisme est très accrocheur, le jeu conserve un



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Gadoue en fête

World Rally Championship fait partie des jeux de courses les plus attendus et les plus prometteurs sur PlayStation 2. Sony a en effet mis les bouchées doubles pour assurer à ce jeu le succès qui devrait lui revenir.



SCEE

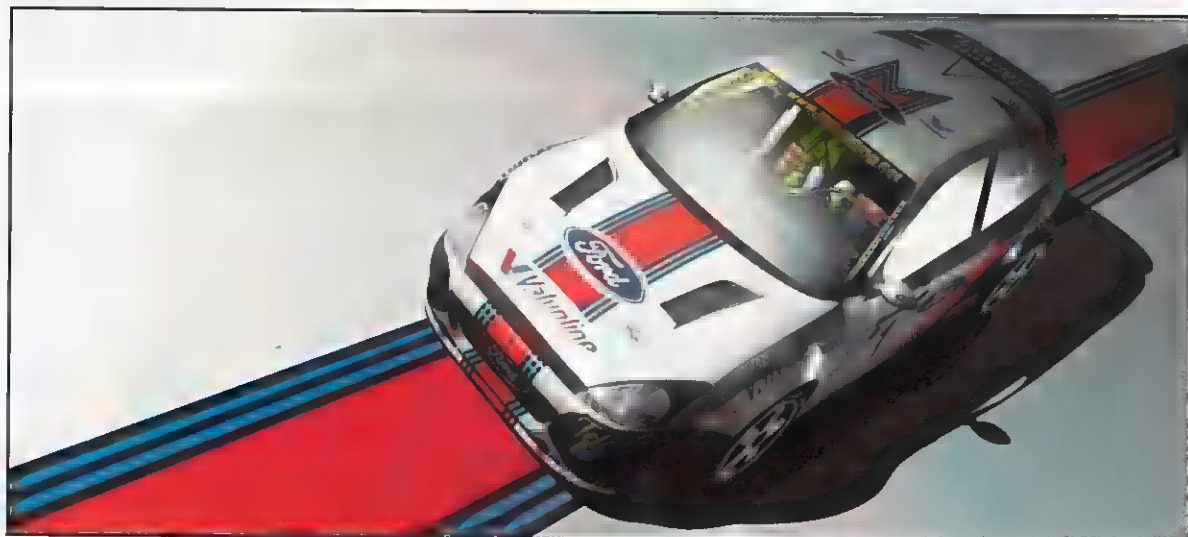
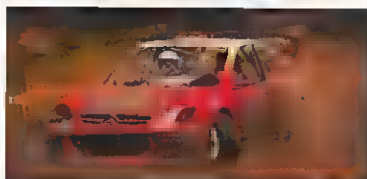
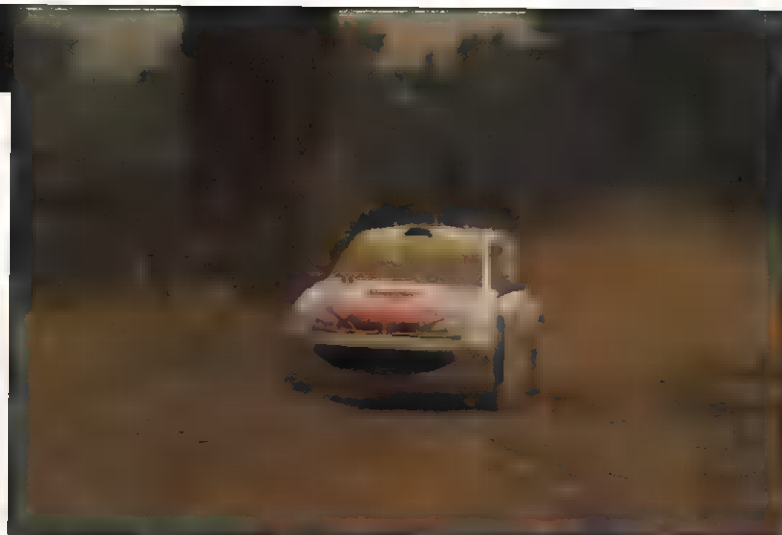
Après avoir triomphé avec Gran Turismo 3, après nous avoir faits pleurer de bonheur avec Formula One 2001, Sony ■ décidé,

cette fois-ci, de nous faire baver devant cette simulation de rallye. Mis à part un graphisme exceptionnel et des voitures modélisées au millimètre près, le jeu déploiera une multitude d'effets spéciaux impressionnants, telles la poussière ou la boue se déposant petit à petit sur les carrosseries. À chaque accident, les voitures se déformeront sous les chocs, modifiant au passage leur tenue de route.

Licence oblige

World Rally Championship sera donc le premier véritable porte-flambeau du genre sur PS2. Bénéficiant de la licence officielle 2001 FIA WRC, le jeu pourra donc exploiter les vrais noms des pilotes, des écuries et des 14 championnats officiels à travers le monde, dans le Tour de Corse, le Cyprus Rally et autres Acropolis Rally, par exemple. On retrouvera les célèbres Subaru Impreza ou les Peugeot 206, les équipes Marlboro Mitsubishi Ralliart, Ford Motor Company et, bien sûr, les pilotes Colin McRae, Tommi

Makinen, ainsi que le frenchy Didier Auriol. Cette licence, qui procure un avantage non négligeable, montre délibérément les moyens mis en œuvre par Sony, pour faire de cette simulation un choix incontournable. Les prochains Colin McRae Rally et, peut-être, un hypothétique V-Rally auront du pain sur la planche pour se hisser au niveau de cette qualité. World Rally Championship est actuellement en développement en Angleterre, dans un studio interne de Sony, Evolution. Pour la petite histoire, les boss d'Evolution s'appellent Martin Kenwright (fondateur de DID) et Ian Hetherington (cofondateur du regretté Psynopsis), des très grosses pointures, quoi. ■



WIPEOUT FUSION

A fond les caisses

Après avoir dévoilé les premières images de Wipeout Fusion, Sony s'est enfin décidé à nous montrer une version jouable lors de l'E3, histoire de nous faire baver.



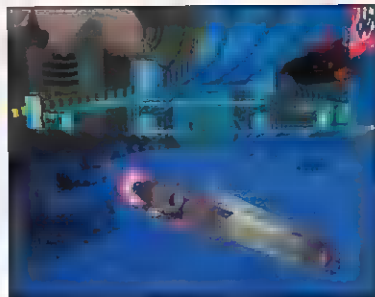
SCE

Après trois volets magistraux de Wipeout sur PlayStation, la série avait dignement gagné sa réputation de jeu à haute décharge

d'adrénaline, en raison de la très grande vitesse des courses. Aux commandes d'engins futuristes flottant dans l'air, le but est bien sûr de finir premier dans les courses, mais aussi d'aller le plus vite possible, en recourant le moins possible aux aéro-freins (qui se déclenchent avec les boutons L et R). Ce premier volet sur PS2 se devait de dépasser tous les autres, et les photos dévoilées semblaient aller dans ce sens.

Puissance PS2

Effectivement, la vitesse est bien présente, il n'y a aucun doute. Par contre, nous retrouvons le même type de maniabilité que dans les autres volets, et donc, assez difficile pour les novices. Cependant, nous remarquons une meilleure « tenue de route » des vaisseaux, peut-être grâce à une bonne exploitation des commandes analogiques de la Dual Shock 2. En tout cas, elles sont bien plus précises et la réponse des



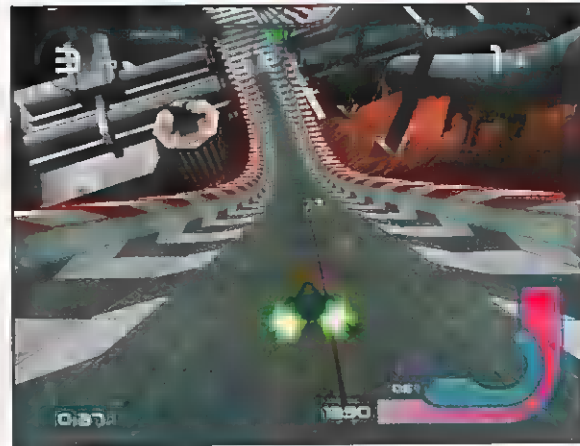
vaisseaux devient plus instinctive. À part cela, le jeu restera globalement sur le même principe, avec même certains vaisseaux et équipes identiques. Par contre, les concepteurs de Studio Liverpool (ce sont les mêmes qui ont réalisé les précédents) ont pu laisser libre cours à leur créativité, en traçant des circuits tortueux et déments. Sont prévus : 45 tracés dans sept environnements différents.

Mal de mer

Les routes tournent véritablement dans tous les sens, avec des loopings successifs, des passages dans la poussière soulevant des nuages de sable, ainsi que des portions de chemin carrément transparentes... ou absentes ! Les courses retournent les tripes. Elles donnent presque le vertige et l'on est souvent tenté d'accompagner du corps chaque sursaut de l'engin que l'on conduit. Par contre, nous regrettons quelques petits défauts au niveau de l'affichage sur la version montrée : les effets



d'escaliers et le scintillement sont beaucoup trop présents. Certes, cela ne gêne pas la visibilité, mais nous attendions un meilleur résultat. Malgré la vitesse de l'ensemble, un petit arrière-goût de déception reste donc au fond du palais. Mais, rassurez-vous, il reste encore du temps à l'équipe de développement pour peaufiner tout cela. ■



AIRBLADE

Sur un coussin d'air...

Nous n'en avons pas entendu parler avant le salon et ce jeu de skateboard sur coussins d'air nous a fait très bonne impression. Airblade est l'une des grosses surprises de l'E3.



SCEE

Jouer avec un skateboard qui flotte dans l'air, un peu comme Marty Mc Fly dans *Retour vers le futur* avec son

hoverboard, voilà une idée bien plaisante. Mais à y regarder de plus

près, l'idée n'est pas neuve, et avait déjà été utilisée dans *Trickstyle*. Mais ici, il n'y a aucun pillage d'idées, puisque *Trickstyle* et *Airblade* nous viennent d'un seul et même développeur : les très british Criterion Games. L'équipe travaillant sur *Airblade* bénéficie donc globalement de l'expérience acquise sur *Trickstyle* sorti à l'époque sur Dreamcast (et aussi sur PC).

Gravité zéro

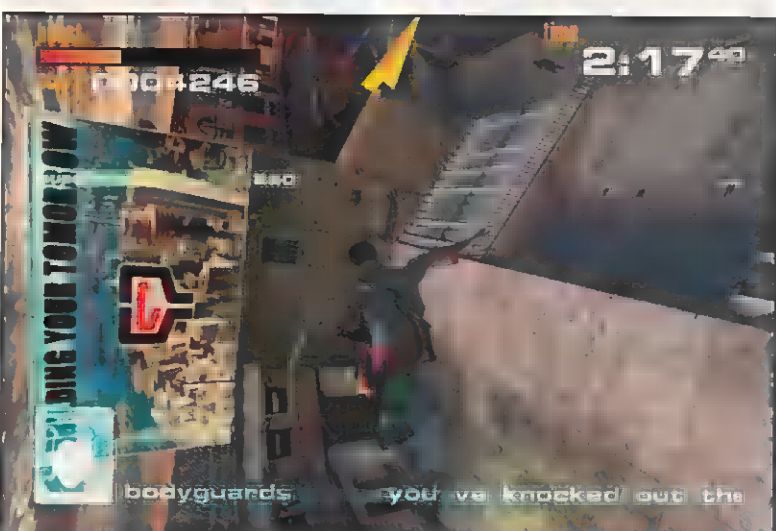
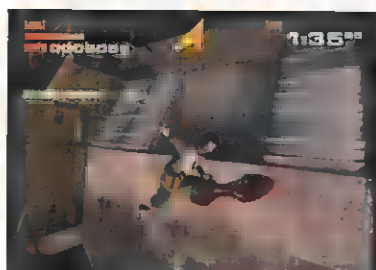
Dans ce jeu de glisse futuriste, il ne suffit pas de dévaler à toute allure les pentes les plus folles. Le but est de remplir les missions

demandées, sur fond de problèmes économiques concernant l'énergie et de kidnappings pas très nets. Mais ne vous leurrez pas : ce scénario n'est qu'un prétexte à vous faire déambuler à travers les niveaux qui, d'ailleurs, se déroulent pour la plupart dans des villes sans dénivellations extrêmes. Par contre, il faudra jouer avec un paquet d'obstacles pour réaliser des tricks et des figures spectaculaires, défiant réellement les lois de la gravité. Mais grâce à la planche exceptionnelle collée à vos pieds, vous ne devriez pas rencontrer trop de problèmes. Aux commandes des persos, les

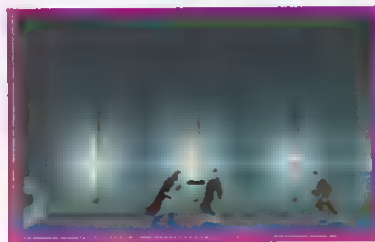
sensations de jeu sont vraiment planantes. En se déplaçant, on se sent comme sur un nuage, tellement l'inertie dans les virages et pendant les sauts a été bien dosée.

Futur proche

De plus, graphiquement, l'ensemble est plutôt réussi. Les décors, assez sobres et plutôt propres, ne sont pas stylisés dans le genre futuriste, contrairement à *Trickstyle*. En fait, il n'y a que les hoverboards qui donnent vraiment une ambiance science-fiction à l'ensemble. *Airblade* est donc une découverte à suivre de très près. ■



Petits, mais cos



BATMAN : VENGEANCE

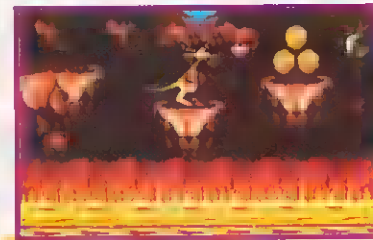
Adaptée du jeu éponyme sur PlayStation 2, cette version Game Boy Advance ne manque pas de qualité. Les graphismes tout d'abord : on est très proche de la série télé. Les animations ensuite : un excellent travail a été fourni sur les divers mouvements de Batman. Le rendu visuel est ainsi excellent.

Côté action, on retrouve la plupart des super-vilains du comics : Poison Ivy ou le Joker, par exemple, accompagnés de la plupart de leurs acolytes.



PREHISTORIK MAN

Pour le bonheur des grands enfants, l'ancestral Prehistorik man prépare son retour tant attendu ! Ce jeu de plates-formes qui avait déjà sévi sur Snes conserve sur GBA son embonpoint sympa et sa recette miracle, à savoir des plates-formes 2D délirantes et colorées. Un peu à l'image de Georges de la Jungle, notre bonhomme n'est vêtu que d'un simple pagne, et il rencontrera des lions menaçants, des gorilles imposants et des castors voraces.



KAO LE KANGOUROU

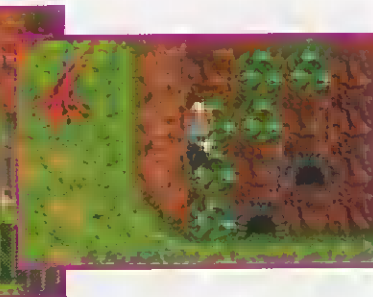
Kao investit aussi la GBA. Il prendra pour l'occasion la forme d'un jeu de plates-formes en 2D, aux couleurs chatoyantes.

Les mimines de l'animal sont toujours fourrées dans des gants de boxe énormes, et Kao pourra toujours faire du surf dans certains niveaux. Pour la petite histoire, une série animée serait aussi au programme. Elle mélangerait imagerie de synthèse ultra propre et images dessinées traditionnellement.



BONX

Les jeux d'arcade des années quatre-vingt sont bien loin : l'arrivée de la 3D temps réel a bouleversé nos habitudes. Ce qui n'a pas empêché une bande d'irréductibles programmeurs de créer Bonx, un pur jeu d'action complètement décalé. Le principe est simple : franchir la ligne d'arrivée avec votre cube avant les adversaires, tout en évitant les obstacles et les coups de vos concurrents. Pour franchir les obstacles, il est possible d'empiler jusqu'à cinq cubes sous le vôtre. Ainsi, escaliers, pyramides et autres éléments du relief ne seront plus un frein à votre course. Différents gadgets sont aussi disponibles pour ralentir les adversaires : missiles, mines... Bonx est un jeu d'action en 3D isométrique, parfait pour le support Game Boy Advance.



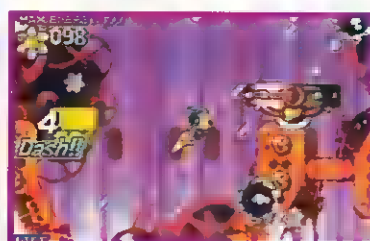
BANJO KAZOOIE

Le développement de jeux sur Game Boy Advance n'est pas en reste chez Rare. Dernier en date, Banjo Kazooie. Une version 3D isométrique de cet excellent jeu de plates-formes était présentée sur le salon. Les graphismes sont au rendez-vous et la prise en main s'avère très bonne.



BOMBERMAN TOURNAMENT

Bomberman, l'incontournable hit multijoueur, s'apprête à tout péter sur Game Boy Advance. En effet, pourquoi changer un principe qui a fait ses preuves ? Bomberman Tournament reste donc dans la lignée des épisodes précédents : il s'agit toujours de se débarrasser des adversaires en les faisant exploser. Les niveaux sont très variés, toujours aussi colorés, et on retrouve les mêmes sensations que sur les consoles précédentes.



DIDDY KONG PILOT

Autre retour d'un personnage phare de Rare sur Game Boy Advance: Diddy Kong. Comme sur Nintendo 64, il s'agit d'un jeu de course auquel on peut participer à quatre simultanément. Différents gadgets sont dispersés sur la piste pour améliorer les caractéristiques de votre véhicule. Le fameux Mode 7 de la console est mis à rude épreuve et confère une impression de vitesse excellente!



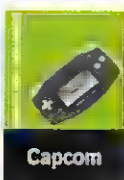
PINOBBEE WINGS OF ADVENTURE

Pinobee Wings of Adventure est un jeu d'aventure (comme son titre l'indique) dans lequel on dirige une petite abeille qui doit traverser différents niveaux. Et, comme dans la plupart des cas, un boss l'attend à la fin de chacun d'eux. C'était certainement l'un des plus beaux jeux du salon sur Game Boy Advance grâce à des sprites aussi nombreux que colorés. N'oublions pas non plus le scrolling différentiel qui offre des effets de perspectives spectaculaires.



MARIO KART

Autre grand classique chez Nintendo: Mario Kart. Le célèbre jeu de kart, seul ou à 4, est enfin terminé et sera disponible très prochainement au Japon et quelques semaines plus tard dans le reste du monde. Les graphismes sont inspirés de la version Snes, et le plaisir de jeu n'a pas changé: on prend toujours son pied à contrôler son kart à travers les différents circuits et championnats proposés.



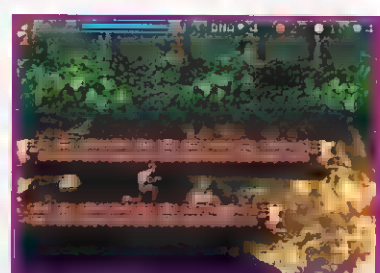
BREATH OF FIRE

Ce qui est étonnant avec la Game Boy Advance, c'est qu'on y voit adapter bon nombre de jeux qui ont fait le succès de la Snes à l'époque. Parmi eux, Breath of Fire, un jeu d'aventure en 3D isométrique pas piqué des hannetons. Vous y incarnez le personnage de Ryu (comme dans la série des Street Fighter), dernier représentant du clan des Lights Dragon. Son but, le vôtre donc, est de sauver son peuple des griffes du Mal. Seul, puis aidé de ses fidèles compagnons, Ryu va ainsi parcourir plaines et montagnes à la recherche d'ennemis à trancher en fines lamelles ou à réduire en bouillie à l'aide de puissantes magies. Un bon jeu d'aventure.



SABRE WULF

Sabre Wulf, l'un des ancêtres des jeux vidéo fête son grand retour sur Game Boy Advance. Sorti sur micro-ordinateur ZX Spectrum, Amstrad CPC et Commodore 64 au milieu des années quatre-vingt, Sabre Wulf Rumble in the Jungle est un jeu d'action/aventure en 3D isométrique. Différents objets à récolter sont nécessaires pour avancer. Ennemis en tout genre, labyrinthes à traverser, personnages à rencontrer... tous les éléments d'un bon jeu d'aventure sont réunis dans cette cartouche.



JURASSIC PARK III

Jurassic Park sortira sous trois volets différents à intervalle régulier: The DNA Factor, Park Builder, et, enfin, Primal Fear. Le premier sera un jeu de plates-formes/action en 2D. Le deuxième se rapprochera du principe des Theme Park, c'est-à-dire qu'il faudra gérer un parc d'attractions (avec bien, sûr, des dinosaures à l'intérieur). Enfin, le dernier sera un jeu d'action 3D à la Resident Evil.

Petits, mais costauds



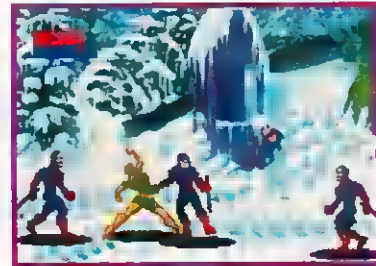
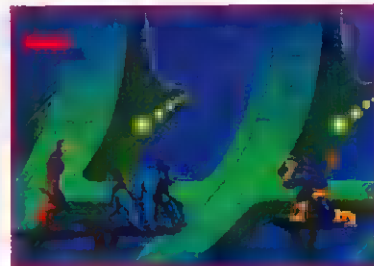
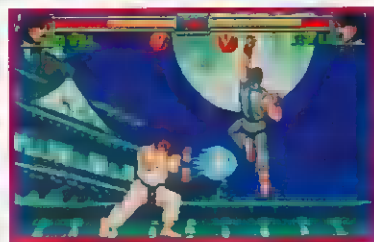
SPYRO : SEASON OF ICE

Premier jeu sur Game Boy Advance d'Universal, Spyro est bien connu des possesseurs de PlayStation. Vous dirigez, comme dans les épisodes précédents, ce gentil dragon dans un jeu de plates-formes tout en 3D isométrique. 30 niveaux inédits et une dizaine d'environnements différents sont proposés.



WARIO LAND ADVANCE

Seul Wario sur Game Boy Advance manquait à l'appel pour que la boucle soit quasiment bouclée. C'est chose faite avec ce nouvel épisode de l'ennemi juré de Mario. Ce Wario Land Advance, comme sur Game Boy Color, reste un jeu de plates-formes, mais il gagne désormais en couleurs.



SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL

Capcom est le roi des séries (et des titres à rallonges) : Super Street Fighter II Turbo Revival ! Qui dit mieux ? L'arrivée de la Game Boy Advance est une aubaine pour beaucoup d'éditeurs, dont Capcom, qui peuvent en toute tranquillité ressortir leurs anciens hits sur la nouvelle portable de Nintendo. C'est ainsi qu'on retrouve avec plaisir l'un des jeux de baston les plus célèbres des années quatre-vingt-dix. Tous les héros de la série sont là : Chun-li, Cammy, Ryu et autres Ken... Un mode deux joueurs, via le câble de liaison, est disponible.



X-MEN REIGN OF APOCALYPSE

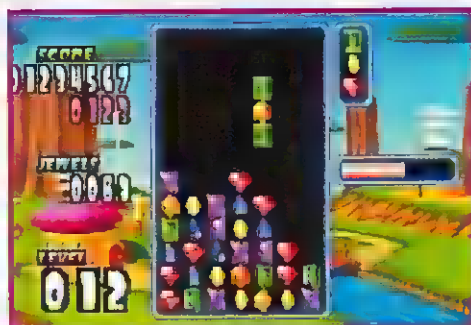
À la différence de la version PlayStation, ce X-Men est un beat'em up pur et dur comme on en voit de moins en moins sur console. Le principe est simple, mais toujours efficace : on avance dans différents niveaux (aux graphismes fins et colorés) et l'on cogne sur tout ce qui se présente : ennemis ou objets. En fin de niveau, un boss de taille et de force conséquentes fait son apparition. Il s'agit, vous vous en doutez, d'un super-vilain.



ADVANCED COLUMNS

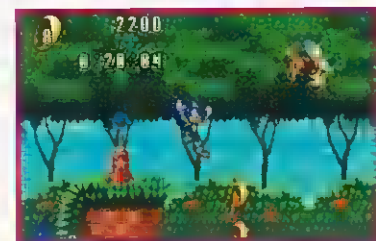
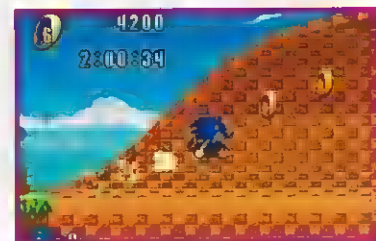
C'est au tour d'un autre grand classique de la Megadrive (vous vous rappelez ?) de s'initier à la petite dernière de chez Nintendo. Baptisé Advanced Columns pour l'occasion, ce Tetris-like, tout ce qu'il y a de

plus classique, propose un challenge des plus classiques : il s'agit d'empiler différentes formes de pièces qui tombent du haut de l'écran et de les associer par couleurs afin de les faire disparaître. Un principe simple, indémodable et passionnant.



SONIC THE HEDGEHOG ADVANCE

Sonic, le personnage emblématique de Sega, fait son apparition sur Game Boy Advance dans une version spécialement développée pour la portable de Nintendo. On retrouve tout ce qui a fait le succès de la série : des anneaux à récupérer, des animaux à sauver et le Dr Robotnik à affronter à plusieurs reprises. Comme sur Megadrive, les animations proposées sont fulgurantes et devraient rapidement vous mettre la tête sens dessus dessous. Notez que cette sortie sur Game Boy Advance coïncide également avec les 10 ans de Sonic. Happy birthday Sonic !



POUR VOUS, COLLECTORS EN EXCLU !

08 99 700 702

TOP SONNERIES

Le top logosonnerie

10055 Magnum
11017 Indiana Jones
15004 La Panthere Rose
12025 Lolita
13097 Here Me Dido
20011 Stan
20020 RnB 2 Rue
20026 It wasn't me

**MEILLEURE
"NOUVEAUTÉ"**

Spécial Rap-Rai

20058 Elle te rend dingue - Nuttea
20095 J'voulais - Sully Seif
12066 Pris pour cible - Sniper
19004 Ya rayah
20061 So fresh, so clean - Outkast
20049 Bow Wow - Lil Bow Wow
19006 Tellement t'aime
19000 Didi
13069 Desert Rose

NEW !!!

**MEILLEURE
PROGRESSION**

Pop uk

13092 Supreme - Robbie Williams
13171 Sex Bomb
23058 Passion - Gigi d'Agostino
13157 Play - Jennifer Lopez
13223 Don't go - Yazoo
13122 I'm like a bird - Nelly Furtado
20043 Crazy Town - Butterfly
13228 Why does my heart - Moby
13242 The way you love me - E. Hill

TOP

Chansons Françaises

12088 Parler tout bas
12054 On a tous le droit Liane Foly
12125 Je n'ai que mon âme N. St Pier
12042 Un jour ou l'autre J. Boulay
12014 Libertine
12020 Tomber la chemise
12033 Elle est à toi - Assia

**EN
EXCLU !**

Films

11019 James Bond
11034 Les dents de l'aimon
11039 Police Académie
11011 Flashdance
11059 Les bronzés font du ski
11065 Le fabuleux destin d'Amélie Poulain
11056 La vérité si je mens (Alabina)
11057 Bagdad Café

MYTHIQUE !

Séries TV :

10033 Amicalement vôtre
10023 X Files
10092 La croisière s'amuse
10002 Benny Hill
10006 Dallas
10048 L'île aux enfants
10056 Starkey et Hutch

COLLECTOR

1) JE TÉLÉPHONE AU 08 99 700 702 - 2) JE TAPE LA RÉFÉRENCE CHOISIE
3) JE RENTRE MON N° DE MOBILE OU CELUI D'UN AMI

**LOGOS
HAUTE DÉFINITION !!!**



TOP LOGOS

71001	71058	71038	71028
71025	72005	51111	53010
59015	70014	EN EXCLU !	

SEXY !

71005	71004	53009
71016	71007	51101
71008	71009	11047
71014	71002	53006
		73002
		51006
		51036
		51054
		51024
		51028
		51026
		51001
		51041
		62049

IL VA Y AVOIR DU SPORT !

79010	62012	51028
88011	60003	51026
62052	62062	51001
62071	62088	51041
		62049

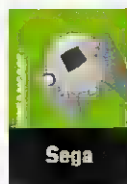
**+ DE 3000
REFERENCES
au : 08 99 704 804**

TOUS LES LOGOS, TOUTES LES SONNERIES sur :
Logosonnerie.com

NOUVEAU... ALGATEL, ERICSSON, PHILIPS, SONY !* COMPOSEZ CES SONNERIES SUR VOTRE MOBILE :

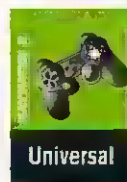
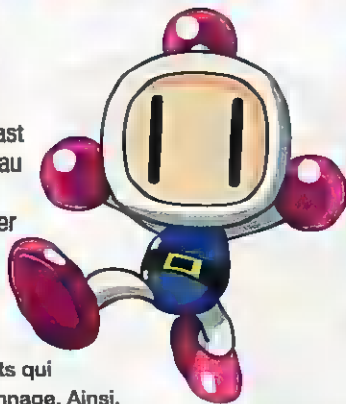
MISSION IMPOSSIBLE (A,E,P) • GÉNÉRIQUE DE FRIENDS (A,E,P,S) • REAL SLIM SHADY (A,E,P,S) GÉNÉRIQUE DE SIMPSONS (A,E,P,S) • BOUGA BELSUNCE BOF TAXI (A,E,P) • STAN (A,E) • LE FLIC DE BEVERLY HILLS (A,E) *A=VALABLE POUR ALGATEL ONE TOUCH SERIES 30X • E=VALABLE POUR ERICSSON T20S
• P = VALABLE POUR PHILIPS AZALIS 238, 288, OZEO, XENIUM 925, 989, 9@9, SAVVY MELODY • S = VALABLE POUR SONY J5, Z5.

LES LOGOS SONT COMPATIBLES AVEC LES TÉLÉPHONES MOBILES NOKIA 7110, NOKIA 8210, NOKIA 8250, NOKIA 8110, NOKIA 8800, NOKIA 8210, NOKIA 8210, NOKIA 8850, NOKIA 8110, NOKIA 8130, NOKIA 8150, NOKIA 8110, NOKIA 8810, NOKIA 8110, NOKIA 8810. LES SONNERIES AVEC CES MÊMES MODÈLES + LES SAGEM MC 932, SAGEM MC 886, SAGEM MC 838, SAGEM MC 840, SAGEM MC 850, SAGEM MC 8500, SAGEM MC 850. © AB 89186887 • TARIF : 0899 : 8,69€/appel+2,21€/min



BOMBERMAN ONLINE

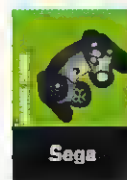
Bomberman revient sur Dreamcast dans un jeu spécialement dédié au mode multijoueur en réseau. Le principe reste bien évidemment le même : rester le dernier survivant en éliminant tous les adversaires. Pour cela, une seule solution : leur faire péter des grosses bombes à la tête. À travers les différents niveaux proposés, certaines parties du décor cachent des gadgets qui viennent booster les capacités de votre personnage. Ainsi, apprenti anarchiste peut poser plusieurs bombes à la suite ou encore se déplacer plus vite.



JURASSIC PARK : SURVIVAL

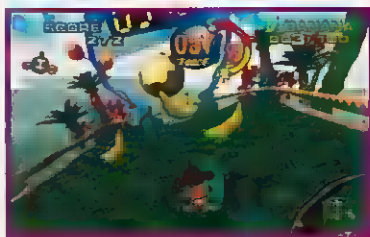
Inspiré du film *Jurassic Park III*, toujours inédit en France, Survival est un jeu d'action/aventure 3D qui vous place dans la peau de David Espinoza. Débarqué sur une île avec un groupe de scientifiques, les

ennuis vont rapidement se manifester lorsqu'une troupe de dinosaures va vous attaquer. Plusieurs armes de puissance différente sont proposées afin de mieux vous débarrasser des monstres préhistoriques.



MONKEY BALL

Voici un jeu d'arcade pur et dur, comme on en voyait beaucoup dans les années quatre-vingt. Le principe est ultra simple et très accrocheur : sur différentes surfaces, qui sont autant de niveaux (plus d'une centaine pour l'instant), des dizaines de bananes sont dispersées. Votre but : les récolter toutes ! Tout serait très simple si le personnage que vous dirigez, un singe, n'était pas prisonnier d'une bulle et si les niveaux, parfois, ne se mettaient pas à osciller dangereusement ! Le contrôle est alors extrêmement délicat et rehausse considérablement la difficulté du jeu.

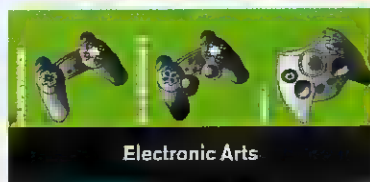


FIFA 2002

À un an de Coupe du monde de Football, il fait bon retrouver l'une des plus célèbres simulations de foot sur console. Fifa 2002 est donc de retour sur PS2. Au programme des entraînements de la semaine : une gestion de la puissance des passes, qui peuvent désormais être faites à travers ou bien par-dessus la défense adverse. Les appels de balle sont maintenant plus clairs de la part de vos attaquants : une ligne en pointillés indique leur course afin que vous puissiez ajuster au mieux vos ouvertures. La gestion de l'énergie des joueurs fait aussi son apparition. Attention à ne pas trop solliciter le même joueur, son état physique diminuerait au cours de la partie. Coup d'envoi de Fifa 2002 pour l'automne prochain.



MADDEN NFL 2002



Electronic Arts, fidèle à ses habitudes, propose comme chaque année depuis 1993 une mise à jour de ses différents jeux de sport. Une fois encore donc, John Madden, célèbre quarterback de football américain fait peau neuve. Au menu cette année : de nouvelles cartes

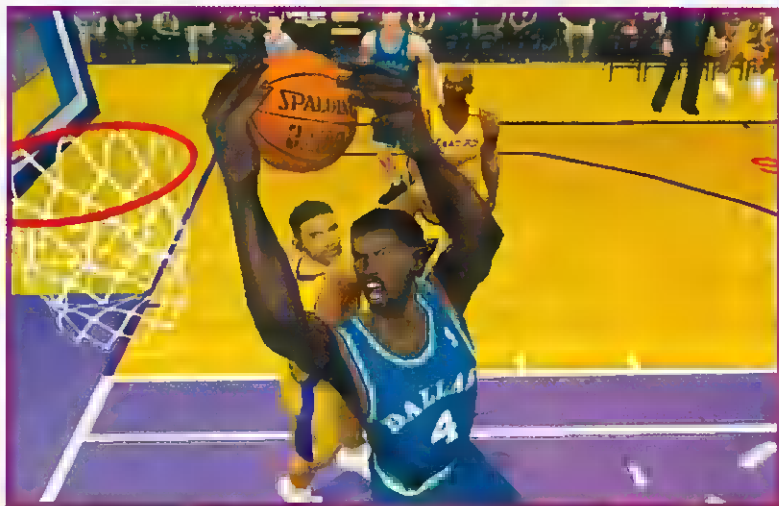
Madden avec des cheerleaders, un coin pour l'entraîneur, un nouvel indicateur de coup de pied, un mode défensif et enfin un face à face au mode offensif. Les animations, comme les graphismes, gagnent chaque année en fluidité et en détail. À réserver toutefois aux amateurs du genre.



MXRIDER

MXRider est une simulation de motocross sur PlayStation 2. Différents modes de jeu sont proposés : course simple, mode carrière motocross/supercross, freestyle, mode challenge et bien évidemment un mode 2 joueurs. Cette licence officielle du Championnat du monde de motocross offre 60 pilotes pros ainsi que l'ensemble des équipes et des motos officielles. Seize circuits sont disponibles répartis sur 13 pays. Différentes vues sont proposées, et il est même possible de choisir sa musique durant les courses.

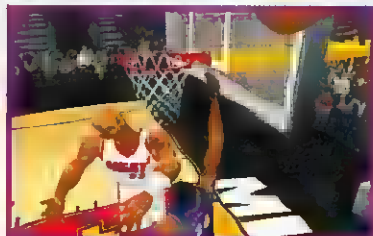




NBA 2K2

Alors que le NBA 2K1 se fait toujours attendre en France, les Américains ne vont pas tarder à goûter au prometteur NBA 2K2 (comprenez 2002).

Le mode en ligne a bien entendu été conservé et propose donc des parties avec des joueurs du monde entier. L'ensemble des joueurs de la NBA sont présents dans le jeu, ainsi que l'ensemble des terrains et autres stadiums officiels américains. Chaque nouvelle version est l'occasion de découvrir un graphisme plus fin et une animations plus souple. Le rendu final du jeu est tout simplement magnifique.



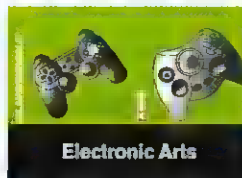
SHENMUE 2

Shenmue 2 est toujours en développement, et chaque mois nous apporte son lot de nouvelles images. La version présentée à l'E3 montrait un graphisme et une animation encore plus léchés que dans le premier épisode, preuve que la Dreamcast en a vraiment dans le ventre! La version officielle est attendue pour les fêtes de fin d'année, mais une fois encore, avec des textes en anglais.



SPLASHDOWN

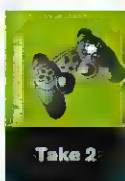
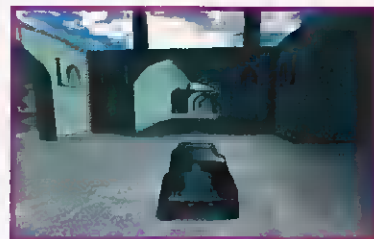
Le scooter des mers, depuis ses vingt dernières années, s'est autant développé que celui des villes. Sport à part entière, le voici qui débarque sur PlayStation 2. Splashdown vous propose ainsi différentes courses à travers les plus beaux plans d'eau du monde entier: Californie, Hawaï, Venise ou encore Bali. Le mode multijoueur permet à deux amis de s'affronter simultanément sur le même écran. Quatre modes de jeux différents sont également proposés: championnat, arcade, duel ou entraînement. Le moteur graphique s'avère assez performant pour l'instant, et le rendu des vagues est plutôt réaliste.



Electronic Arts

NHL 2002

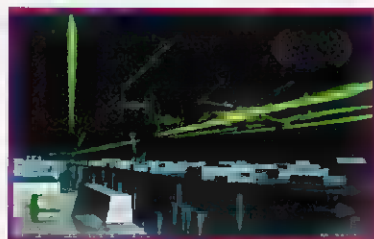
Cette dernière édition de NHL, une simulation de hockey sur glace, offre des angles de caméra inédits et plonge ainsi le joueur au cœur même de l'action: les un-contre-un ne seront plus jamais comme avant! Au rayon nouveautés, on trouve également des bonus NHL permettant de débloquent des cheat codes, ou encore un mode où vous pouvez créer vos joueurs: couleur, coiffure, moustache, barbe, yeux et autres caractéristiques peuvent ainsi être changés.



Take 2

SMUGGLER'S RUN 2 : HOSTILE TERRITORY

La suite de Smuggler's Run arrive prochainement sur PlayStation 2. Désormais, les parcours proposés sont immenses. Des territoires comme l'Afghanistan ou le Vietnam sont de la partie: temples, anciennes ruines et villages bombardés font partie des décors traversés. Le véhicule que vous dirigez peut se déplacer librement sur les cartes à travers plus de 30 missions inédites. Des missions de nuit, sous toutes sortes de conditions climatiques, tout comme de nouveaux véhicules sont également au programme. Attention, ne faites pas n'importe quoi en conduisant, les chocs détériorent la carrosserie de votre véhicule et gênent ensuite considérablement la tenue de route.



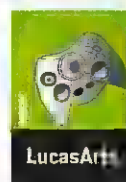
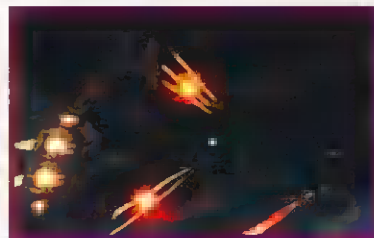
LucasArts

STAR WARS ROGUE LEADER

Présenté le mois dernier dans la rubrique Japon, Rogue Leader (la suite de Rogue Squadron) était l'un des jeux les plus populaires du salon de l'E3: impossible de s'en approcher à moins de deux mètres!

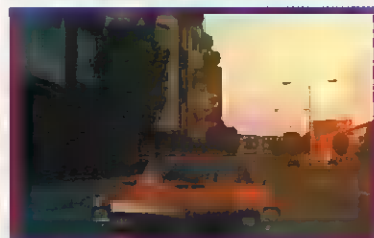
Après avoir bavé sur les images que Kago, notre correspondant au Japon nous a fait parvenir, AHL et Niico sont restés bouche bée devant le jeu. Il faut reconnaître que ce Star Wars Rogue Leader est une petite merveille du genre. Même si la démo présentée ne comportait que quelques niveaux (tous issus de l'épisode IV - A new hope), on peut d'ores et déjà annoncer que ce jeu est une pure merveille! C'est simple, on se croirait dans le film. Jamais jeu Star Wars n'a été aussi fidèle au long métrage. Attention, hit en perspective!

En vrac...



STAR WARS STARFIGHTER: SPECIAL EDITION

Déjà disponible sur PlayStation 2, une version spéciale de Star Wars Starfighter est en préparation pour la Xbox. Le jeu reste le même: on dirige différents vaisseaux de la Rébellion et on doit affronter les forces de l'Empire. L'action se déroule à la surface de différentes planètes, mais également dans l'espace. À cette occasion le joueur n'est plus cantonné dans un couloir prédéterminé, mais il est libre de se déplacer où bon lui semble. Cette version Xbox comprend de nouveaux niveaux mais également un mode 2 joueurs absent de la version PlayStation 2. Sortie prévu pour l'automne aux États-Unis, et donc pas avant 2002 en France avec la console. Mais pourquoi sont-ils si méchants ?



TEST DRIVE

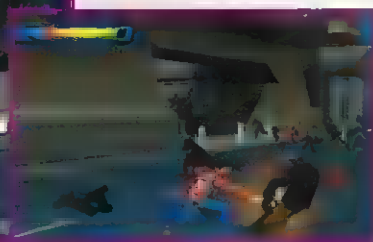
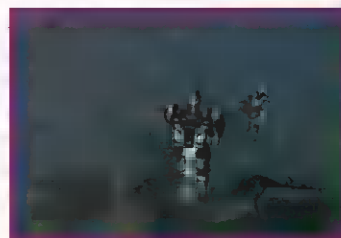
La série des Test Drive s'enrichit cette année encore d'un nouvel épisode. Prévu sur PlayStation 2 et, en début d'année prochaine sur Xbox, Test Drive vous place dans l'une des vingt meilleures super sportives: Dodge Viper GTS, Jaguar XK-R,

Aston Martin DB7 Vantage, Lotus Esprit V8, ou encore Nissan Skyline. Comme dans tout épisode de la série, les excès de vitesse sont sévèrement punis par les forces de l'ordre, et de folles courses-poursuites sont à prévoir. Quatre villes ont été modélisées, parmi elles, Londres et San Francisco.



TRIBES 2

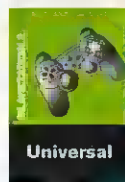
Disponible sur PC depuis quelque temps maintenant, Tribes 2 est un Doom-like multijoueur. On affronte des adversaires dirigés par la console ou par d'autres joueurs à travers différents niveaux. Comme dans tout Doom-like qui se respecte, les armes proposées, comme leur puissance, sont très variées. Laser, mines, missiles... il faut de tout pour réduire son adversaire en pâtée pour chat.



STATE OF EMERGENCY

State of Emergency est un jeu très attendu par le sauveur de banlieue qui dort en chacun de nous. Dans un avenir proche, l'American Trade Organization a déclaré l'état d'urgence. Les rues sont envahies par des hordes de gangs bien décidées à cogner tout ce qui bouge, surtout si ça porte un uniforme.

Trente missions sont proposées pour frapper sur les différentes autorités, mais aussi sur les passants innocents. Bazookas, flingues divers ou tout simplement mains nues, tous les coups sont permis pour éclater de la cervelle. State of Emergency est un jeu qui va faire couler pas mal d'encre, et aussi beaucoup de sang. Gnark!



THE MUMMY RETURNS

Sorti dans les salles de cinéma depuis quelques semaines maintenant, The Mummy Returns devrait faire son apparition sur PlayStation 2 d'ici la fin de l'année. L'action se déroule en 1935, 10 ans après le premier épisode. Imhotep, la méchante momie, est transportée à Londres afin d'être analysée par des spécialistes... Les choses se passent mal et c'est le début de vos mésaventures. The Mummy Returns est un jeu d'action 3D à la Tomb Raider qui propose un maximum d'armes et de magie pour se débarrasser des adversaires.

X-MEN MUTANT ACADEMY 2



X-Men Mutant Academy 2 est un jeu de baston tout en 3D qui oppose différents super héros à quelques super vilains: Cyclope, Wolverine, Rogue, Magneto ou encore Havoc pour ne citer qu'eux. Un graphisme très soigné et de nombreux coups sont proposés. Chaque enchaînement ou coup spécial s'accompagnent d'effets visuels spectaculaires qui donnent au jeu un air sumaternel.



addon

Vos nouveaux loisirs!

Sortie le
22 juin 2001



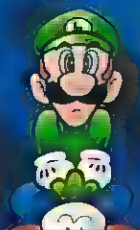
Chez ADDON la

GAME BOY ADVANCE

à 450F*



ADDON vous reprend
votre ancienne
Game Boy couleur à 349F*



addon

Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 19 19

ANNECY
14, rue Sommeiller
74000 Annecy
Tél. : 04 50 52 80

BORDEAUX
203-205, rue
Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

BALARUC
Ctre Cial Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 15

CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
73000 Chambéry
Tél. 04 79 60 73

GRENOBLE
1, rue Saint-Jacques
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 08 23

LYON
31, rue Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
1, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

ROUEN-TOURVILLE
Ctre Cial Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

SAINT-ÉTIENNE
1, rue Michel-Rondet
42000 Saint-Étienne
Tél. : 04 77 21 39 69

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

GRUPE COMPOSER TOULOUSE RCS 320 052 000 20. Toutes les marques citées sont déposées. Photos non contractuelles. Sous réserve d'erreurs typographiques. de disponibilité des stocks. offre valable jusqu'en juillet 2001, dans les magasins participant à l'opération, voir mention en magasin.



AGE OF EMPIRES II

Un des jeux de stratégie temps réel les plus prisés sur PC débarquera bien sur PS2. À la tête d'un empire moyenâgeux, le but est simple: développer ses armées plus vite que les autres, et les écraser le plus rapidement possible. Le jeu sera compatible avec la souris et le clavier que Sony va bientôt commercialiser. Car avouons-le, jouer avec un pad à ce genre de jeu relève du challenge. À l'heure actuelle, Konami ne sait pas encore comment le jeu exploitera les capacités en ligne de la console.



BALDUR'S GATE : DARK ALLIANCE

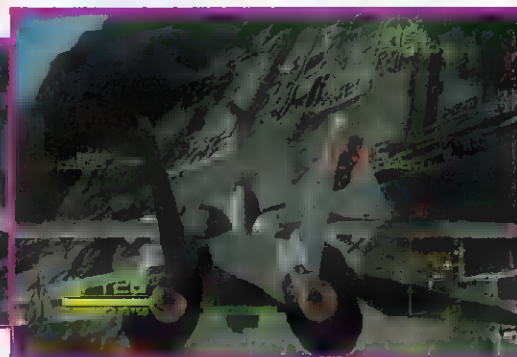
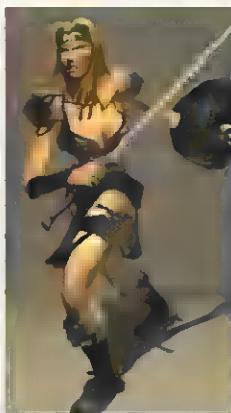
Nous vous avons déjà montré pas mal de ce jeu d'action à la Diablo. À l'E3, la version qui tournait nous a encore plus impressionnés: les décors avaient encore gagné en finesse, et les monstres avaient encore pris du poids, mesurant parfois jusqu'à cinq fois la taille du héros! On en trépigne d'impatience. C'est sûr, Baldur's Gate sur PS2 va casser la baraque!



BARBARIAN

Après des années d'absence, ce titre mythique qui a fait les beaux jours des vieux de la vieille est enfin de retour!

Le principe en est simple: des barbares se tapent sur la tronche et décapitent leurs adversaires en guise de coup de grâce. Ce sera donc un jeu de baston en 3D sur PS2 et en 2D sur GBA. Il sera possible de jouer jusqu'à huit joueurs sur PS2, et quatre sur GBA simultanément sur un même terrain. Espérons que l'aspect gore, qui avait fait le succès de l'original, soit conservé.



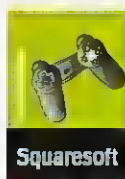
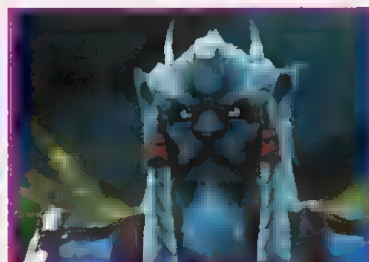
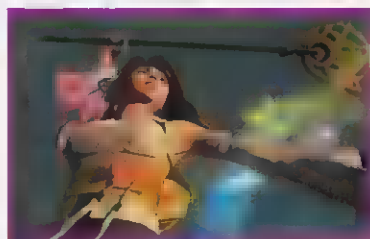
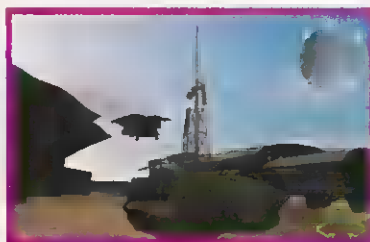
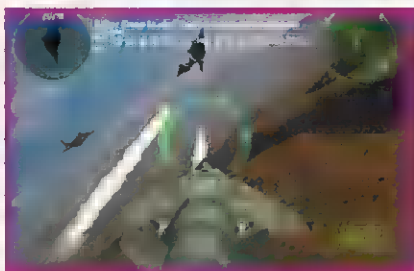
DEADLY SKIES

Également connu sous le nom de Airforce Delta, Deadly Skies sera le premier jeu Xbox de Konami, qui reste toujours assez discret sur sa logithèque prévue pour la console américaine. Cette simulation de combats aériens ■ gagnée en beauté d'affichage, et proposera plus de 50 coucous différents. Il faudra bien sûr réaliser un paquet de missions en tout genre, qui vous mèneront en vadrouille dans la stratosphère.



DROPSHIP

Cette simulation de combats aériens et terrestres se passe en l'an 2050. Vous y piloterez des engins futuristes, dans un environnement en 3D ultra réaliste, inspiré des décors de Colombie, de Chine et du Kazakhstan. On pourra y conduire des avions dernier cri, des tanks avant-gardistes et aussi des machines d'assaut ultra-perfectionnées. Tout cela sera bien évidemment construit autour d'un scénario de guerre mondiale.



FINAL FANTASY CHRONICLES

Derrière ce titre évocateur se cache une compilation fameuse de deux vieux titres de ■ ludothèque de Squaresoft. Il sera composé de deux jeux d'aventure fabuleux: Final Fantasy IV et Chrono Trigger. Pour cette heureuse occasion, ces deux titres bénéficieront d'un petit dépoussiérage, avec l'adjonction de scènes cinématiques, par exemple, et quelques nouveautés. Ainsi, les personnages de Final Fantasy IV pourront désormais courir, et une option 2 joueurs en simultané sera disponible. Mais reste à savoir si Final Fantasy Chronicles sortira un jour en France. Pour l'instant, cette perle est annoncée aux États-Unis pour juillet 2001.

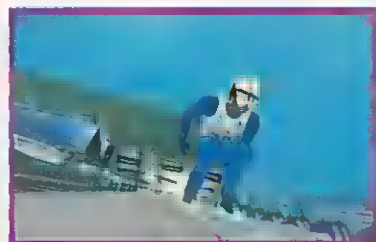


FROGGER: THE GREAT QUEST



Konami

La grenouille fétiche de Niico n'a pas encore dit son dernier mot! La revoilà bientôt dans une aventure tout en 3D. Ce jeu de plate-forme/action en 3D libre mettra en scène la bestiole verte, à la quête d'une jolie princesse (pour se transformer en prince charmant?...). Frogger pourra se servir de sa langue foudroyante pour se défendre, fouetter ses adversaires, leur balancer des projectiles, ou tout simplement les gober. On ne s'improvise pas batracien comme ça...

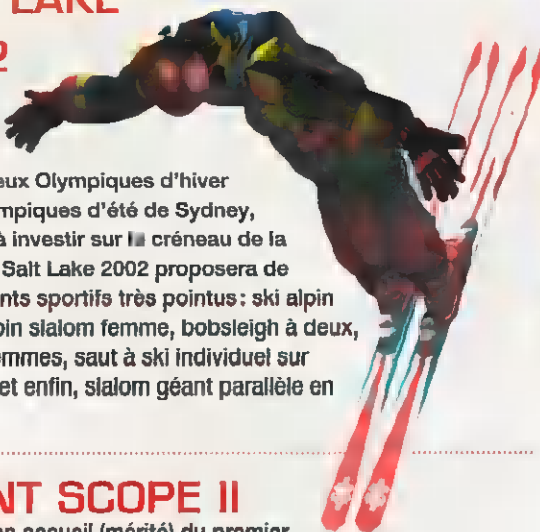


Eidos

SALT LAKE 2002

Salt Lake n'est autre que

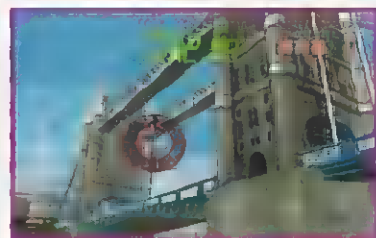
la licence officielle des jeux Olympiques d'hiver 2002. Après les jeux Olympiques d'été de Sydney, Eidos s'est bien décidé à investir sur le créneau de la grosse licence de sport. Salt Lake 2002 proposera de participer à six événements sportifs très pointus: ski alpin descente homme, ski alpin slalom femme, bobsleigh à deux, saut à ski acrobatique femmes, saut à ski individuel sur tremplin K120 hommes, et enfin, slalom géant parallèle en surf hommes.



Konami

SILENT SCOPE II

Suite au bon accueil (mérité) du premier volet, Konami récidive avec son jeu de tir à la sniper. Silent Scope II conservera le même principe que le premier, à savoir diriger un viseur sur l'écran, zoomer sur les cibles en temps voulu, et surtout bien viser! Pour l'occasion, l'éditeur inaugurera un nouvel accessoire: il s'agit d'une manette imitant la crosse d'un gun, avec un trackball placé sous le pouce.



Virgin / Interplay

GIANTS

Nous avons pu voir tourner une première esquisse de Giants sur PlayStation 2, et ce titre paraît vraiment prometteur. Les développeurs ont réussi à dompter la console capricieuse. En effet, ce jeu sorti à l'origine sur PC demande beaucoup de ressources pour tourner correctement. Le scénario: trois races se partagent une planète. S'ensuivent des batailles entre les Meccs, les Delphis et le géant Kabuto. Toutefois, cette nouvelle version devrait donner plus d'importance au côté action.



TDK Interactive

SHREK

Ce long métrage d'animation des studios Dreamworks sorti en mai aux USA a déjà son adaptation en jeu vidéo prévue. Annoncé dans la liste des premiers titres disponibles pour la sortie de la Xbox, Shrek sera un jeu de plates-formes/action, composé de quatre mondes, divisés en douze niveaux, parsemé de scènes cinématiques de haute qualité. Le film sortira en France dans le courant de l'été.



SCEA

TWISTED METAL: BLACK

Encore un nouveau Twisted Metal. Le principe n'a pas bougé d'un poil: vous conduisez des voitures destroy bardées de gros guns et de pneus à crampons, et il faudra faire un max de rentre-dedans afin de détruire les concurrents. Cet épisode présentera bien sûr un graphisme plus élaboré que les autres, PlayStation 2 oblige. Il sera possible de jouer à quatre en écran splitté. L'ambiance garde son côté glauque, avec des personnages franchement pas fréquentables.



DOCK GAMES

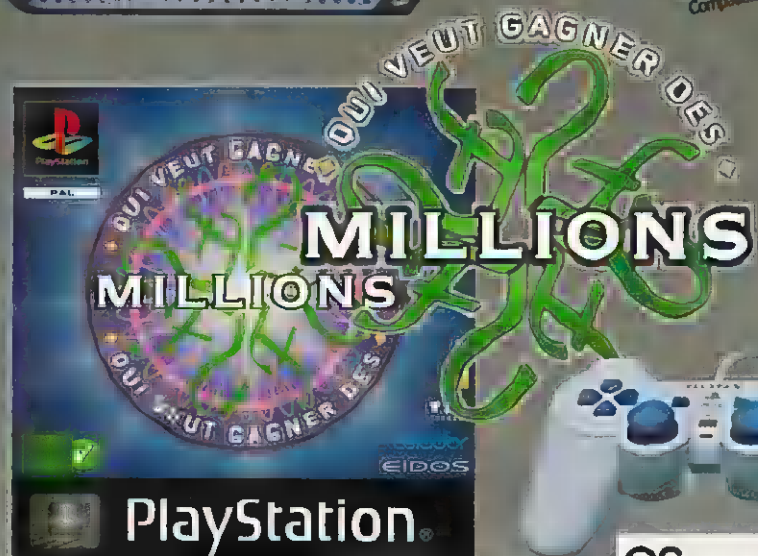
www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...



**BAISSE
DE
PRIX**

PS2
PlayStation 2



PSone™



Console + 1 manette

790^{frs}

**DOCK GAMES
S'ENGAGE**

**A VOUS OFFRIR
LES DERNIÈRES
NOUVEAUTÉS**
PRIX DOCK GAMES
Référéncement toutes
les grandes marques
nationales et marchés.

**A VOUS FAIRE
BÉNÉFICIER DES
PRIVILÈGES DE LA
CARTE DE FIDÉLITÉ
DOCK GAMES.**
Livré gratuitement
dans votre magasin.

**A VOUS RACHETER
CASH** VOS JEUX
ET CONSOLES**
Nos tarifs sont définis par
notre argus remis à jour
régulièrement!

**A VOUS PROPOSER
EN PERMANENCE
UN LARGE CHOIX
DE JEUX ET DE
CONSOLES
D'OCCASION.**

DOCK GAMES

Carte de Fidélité

**DEMANDEZ VOTRE CARTE
DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE
PROCHAIN ACHAT*****

*Promotions et conditions variables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles, valable uniquement en France métropolitaine. - **Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. - ***La carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

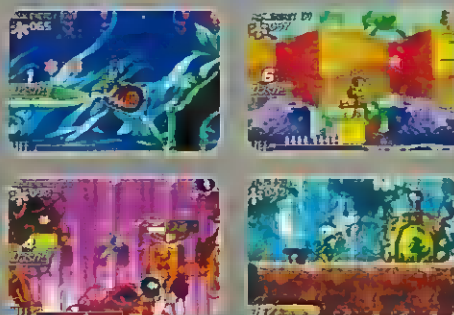
GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE
Nintendo®

GAME BOY ADVANCE
Nintendo®

GAME BOY ADVANCE
Nintendo®

**NOUVEAUX
MAGASINS**
NANTES Center
de la Culture



NANTES Center
13, rue de la Paix
02.40.47.00.44

ST QUENTIN Center
23, place de l'Hôtel de ville
03.23.05.19.19

ST DENIS (93) Center
Place du 8 mai 1945
01.48.21.05.10

TULLE Center
66, avenue Victor Hugo
05.55.29.58.08

LE MANS Center
43, rue Nationale
tél : cf minitel

ROMORANTIN Center
1, place de la Paix
02.54.95.78.78

NEVERS 2
ZA des Grands Champs
tél : cf minitel

**ET PLUS DE 115
POINTS DE VENTE**

[illegible]

■ vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, contactez nous : nous avons une solution à vous proposer

Notre concept fonctionne depuis 8 ans et est exploité aujourd'hui par plus de
115 points de vente en France et en Europe.

Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achats, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
Parc des Baumes - 638, avenue de ■ Libération - 13160 CHATEAURENARD

Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer. DOCK GAMES ET DOCKGAMES.COM SONT DES MARQUES DÉPOSÉES. Photos non contractuelles. (1) INTERDEAL : 2,21F/minute.

VIRTUAL TABLE TENNIS



www.3psa.com

tél : +33 (0)1 69 11 71 00



www.cybergun.com

ça vous dirait de gagner sans balle ?

599 F

Prix public
généralement constaté



- Formule "tout compris" : console, jeu et accessoires
- Se connecte directement à la TV ou au magnétoscope
- Se joue seul ou à deux.
- Simule les vrais gestes

VU A LA TÉLÉ

RADICA CONNECTTV TABLE TENNIS
EST UNE TRADEMARK DE RADICA CHINA LTD
Photos non contractuelles.

MODE TOURNOI



MODE ARCADE



DEMANDE DE RENSEIGNEMENT

Pour tout renseignement complémentaire sur le Virtual Tennis Table (disponibilité, modalités d'achat, point technique, ...), contactez
Caroline - 3P sa - PB 87 - 91072 Bondoufle Cedex - e.mail : caroline.ekmekdje@3psa.com
en ayant pris le soin de nous communiquer vos coordonnées sur le coupon ci-dessous

NOM..... PRÉNOM..... E.MAIL.....
ADRESSE
CODE POSTAL..... VILLE..... TÉL..... FAX.....

Je souhaite savoir :

Tests

DC, GBC, GBA, N64, PSONE, PS2... tous les tests du mois



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Que de missiles ce mois-ci : Onimusha Warlords, Crazy Taxi 2, Phantasy Star Online 2, Escape from Monkey Island, Rayman Advance ! Pff... passer ses vacances devant la télé, c'est trop pas cool... Si ?

SONIC ADVENTURE 2

Sonic revient! En voilà une excellente nouvelle. Le hérisson bleu va bientôt se propager sur toutes les consoles. En attendant, vous bavez tous d'impatience de savoir si cette suite vaut le coup et si c'est plus speed que jamais. Alors « let's go! ». Ce qui nous a tout de suite frappé, par rapport au premier épisode, c'est la disparition du côté aven-

ture. Avant, les niveaux étaient dispersés dans un vaste monde: on rencontrait des persos, on résolvait quelques énigmes, bref, c'était vraiment de l'aventure. Désormais, les niveaux s'enchaînent, entrecoupés de scènes cinématiques. Le jeu ne mérite donc plus autant son titre « Adventures ». On peut choisir entre deux scénarios « Hero » et « Dark ». Si on choisit le camp des gentils, on

incarnera tour à tour Sonic, Tails et Knuckles. Dans celui des vilains, Robotnik, Shadow et Rouge.

Une équipe de vainqueurs

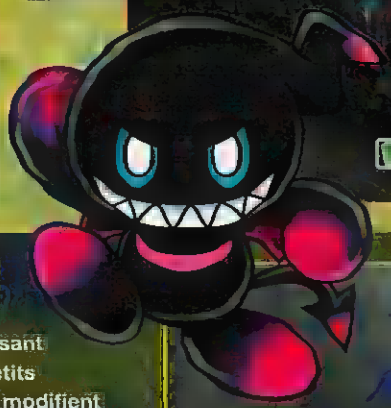
Tout d'abord, le vilain docteur Eggman s'est fait voler sa place de grosse pourriture... Ensuite, une créature issue des labos de l'armée vole l'Émeraude de Chaos. Ainsi naît Shadow, un hérisson juché sur

des rollers, presque plus rapide que Sonic. Les niveaux parcourus par Sonic ne changent pas beaucoup du premier épisode, les phases de poursuite à fond la caisse alternent avec des phases de plates-formes plus classiques. L'avion de Tails se transforme désormais en un mécha (robot)



Les phases de courses sont carrément archi trop grave speed, les yeux ont peine à suivre l'animation... Ici Shadow est en boucle.

Les niveaux de Knuckles dégagent une ambiance lugubre: mines désertes, collines hantées... le tout est très réussi.



CHAOS TOTAL!

Les Chaos sont toujours là. En parcourant les niveaux et en détruisant les ennemis, vous trouverez des petits animaux ainsi que des cristaux qui modifient les caractéristiques de vos Tamagotchis à la sauce Sonic. Bien sûr, en fonction des animaux que vous lui présentez, votre petit protégé évolue de manière différente. Il faut aussi secouer les arbres; leurs fruits constituent la principale nourriture pour votre Chaos. On trouve aussi sur Internet tout un tas de goodies à télécharger, que ce soit pour l'élevage des Chaos ou encore pour récupérer des niveaux jouables.



Il faut le nourrir pour qu'il acquière de bonnes facultés physiques.



Le Chaos vient au monde. Sa première sensation est une caresse de son maître, il est content, regardez le cœur au-dessus de sa tête.



Les animaux amassés dans les niveaux influenceront le développement physique de votre Chaos.



oui, mais...

Kael

Comme son prédécesseur, Sonic Adventure 2 est une petite bombe. Les niveaux sont magnifiques, et les parcours avec Sonic et Shadow sont trop speed. De plus, les niveaux proposés pour le mode 2 joueurs sont biens sympas: le mode vs tout autant que le mode course. Le fait de pouvoir contrôler soit les héros, soit les méchants est certes une bonne idée, mais il y a beaucoup trop de similitudes entre les deux camps. Mais Sonic reste Sonic, et pour son dixième anniversaire les développeurs nous ont gâtés. Regrettons seulement qu'il subsiste quelques bogues de caméra.



L'objectif de Knuckles est de découvrir les éclats d'émeraude.

qui lui permet de tirer sur les ennemis; une phase qui rappelle celle d'E10 dans le premier volet. On alterne donc, phases de shoot et plates-formes. On aura même droit à une course-poursuite, dans laquelle il faudra rattrapper la limousine du président...

Pour tous les goûts

Les phases de jeu avec Knuckles ne changent pas du premier épisode, on doit toujours utiliser ses facultés pour planer, grimper et creuser afin de retrouver

les éclats de l'Émeraude de Chaos. Le jeu avec Shadow s'apparente à celui de Sonic, dans un but complètement opposé évidemment; celui avec Rouge, la «bat-girl», s'apparente à celui de Knuckles; enfin celui de Robotnik est basé sur le même principe que celui de Tails.

Les facultés des personnages évoluent au fil de leur progression dans les niveaux, au cours desquels ils trouveront de nouveaux objets. Comme le Hammer Claw qui permet à Knuckles de fracasser les caisses de métal, ou encore les Light Shoes qui permettent à Sonic de se déplacer rapidement à travers les anneaux. Bref, si le jeu n'a pas énormément changé dans sa forme, il n'est pourtant pas dépourvu d'originalité... originalité que nous vous laissons découvrir par vous-même... ■



oui!

Switch

Ce jeu est énorme... Il défie les règles de l'animation par sa vitesse et la taille des polygones, le tout sur fond de textures quasi parfaites... C'est la claque! La jouabilité est à la hauteur du reste, très bonne, tous les persos réagissent bien... Les phases de poursuite sont tout bonnement hallucinantes, et la variété toujours présente. Les Chaos ont aussi droit à leurs nouveautés. Le seul point noir, c'est le mode aventure qui n'en est plus vraiment un. Mais une chose est sûre, jouer à Sonic 2, est une vraie aventure!



Avec Tails, l'action se résume à un mélange shoot et de plates-formes.



Rouge, la chauve-souris, se déplace aussi aisément que Knuckles dans les environnements aquatiques.



Les phases avec Robotnik sont les mêmes qu'avec Tails, mais il est quand même moins agile.



les plus

- l'animation époustouflante
- le mode 2 joueurs

les moins

- le côté aventure amoindri
- les caméras pas pratiques
- rien de neuf côté gameplay

intérêt

92%

La réalisation est assez époustouflante. L'animation est speed, la jouabilité instinctive, et on peut désormais jouer à deux. Un des jeux phares de la DC.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS/JAP
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- PLATE-FORME SPEED
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



Le mode 2 joueurs est plutôt bien réussi, le résultat est carrément fun!

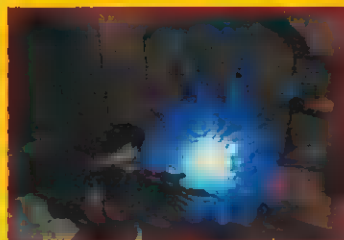


TROUVAILLES ET PETITS PLAISIRS

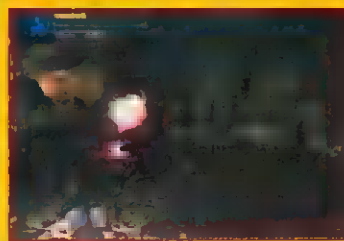
Onimusha contient un certain nombre d'innovations et de trouvailles bien senties. Voici quelques exemples des plaisirs qui vous attendent aux détours de ce grand jeu d'aventure. Action!



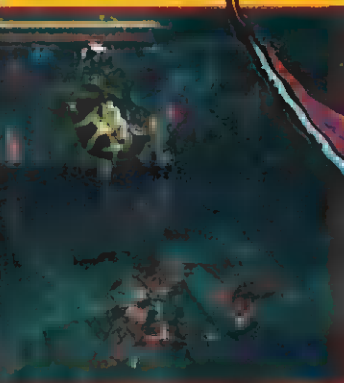
Le bouton triangle déclenche une attaque spéciale **▲** plus bel effet. Les monstres n'en reviennent toujours pas.



Les pierres magiques permettent d'ouvrir les portes scellées par des joyaux.



Vous devrez absorber l'âme des ennemis tués pour augmenter vos pouvoirs.



Fortinkras est un véritable killer. **▲** boss final ne laisse que peu **▲** répit.

ONIMUSHA :

Sorti il y a quelques mois au Japon Onimusha: Warlords a déjà beaucoup fait parler de lui. Cet aventure/action s'inspire très largement des scènes de combats des films d'Akira Kurosawa pour l'aspect visuel. Vous incarnez Samanosuke, un jeune guerrier au grand cœur, qui va devoir partir à la recherche de la très jolie princesse Yuki enlevée par un triste sire doté de pouvoirs surnaturels. De nombreux ennemis **▲** d'obscurs démons viendront lui mettre des bâtons dans les roues et tenteront d'entraver **▲** bon déroulement de sa quête.

Le Japon du XVI^e siècle

Mais avant de retrouver la belle, il devra résoudre des énigmes et parcourir des décors qui retranscrivent à merveille l'atmosphère du Japon du XVI^e siècle. Les premiers combats seront l'occasion de prendre en main les commandes. Le cas

échéant, il faudra récolter des bonus pour reprendre des forces **▲** augmenter son espérance **▲** vie.

Un système de jeu béton

Au bout de quelques minutes de jeu, Samanosuke se trouve en possession d'une pierre magique qui lui servira à réaliser une furie dévastatrice avec son épée et à ouvrir les portes bloquées par des cristaux magiques. **▲** mesure que la partie progresse, il acquerra deux autres pierres indispensables pour accéder **▲** nouveaux endroits toujours plus dangereux. À l'aide **▲** son gant magique, notre héros peut également absorber l'âme de ses victimes. Ces âmes vont lui permettre d'augmenter les capacités de ses armes et de ses pierres magiques. Grâce à une utilisation judicieuse des points de sauvegarde, vous pourrez réaliser une répartition intelligente de votre énergie entre

les différentes composantes de votre équipement.

Outre vos armes, vous pourrez augmenter l'efficacité de vos positions de soin pour récupérer plus vite vos forces. Les énigmes principales vous obligeront à trouver la combinaison **▲** coffres **▲** à résoudre des casse-tête pour vous tirer de mauvais pas. L'ensemble du jeu tend vers une action constante plutôt que vers une réflexion approfondie. Dans la grande tradition de ce type de jeu, quelques boss particulièrement méchants viendront vous barrer la route au bout d'un certain temps. Le spectacle est de chaque instant et les péripéties rappellent souvent les meilleurs films d'aventure. **▲**



La salle de sauvegarde vous permet de gonfler votre énergie et d'augmenter le pouvoir de vos armes.



Onimusha est un jeu gore. Et un saucisson, un!



L'honneur du samouraï



Certaines phases de combat sont plus périlleuses que d'autres. Le bouton R1 permet d'attaquer l'ennemi le plus proche.

WARLORDS



Les pièges sont courants dans les jeux d'aventure. Soyez malin pour vous sortir de ce mauvais pas.



Les nombreux décors parcourus sont typiques ■ dépaynants.



oui!

Toxic

Onimusha est un très bon jeu d'action. Le scénario, même s'il est un peu linéaire, réserve quelques grands moments. De plus, la réalisation tout en finesse et en détails, renforce l'ambiance. La jouabilité, très accessible, autorise des actions d'une grande précision. Le spectacle est permanent et les nombreux effets visuels

comblent les amoureux de batailles ■ de combats grandioses. La motion capture est vraiment soignée et confère au jeu un réalisme appréciable.

Onimusha: Warlords est un peu court et simple, mais offre un plaisir de jeu quasi permanent.



Voici une belle embuscade tendue par vos ennemis. Gardez votre sang-froid.

Vous ferez de nombreuses rencontres dans les niveaux.



■ bouton L1 vous permet de parer les attaques directes. Tout ceci est bien utile contre les coups rapides de vos sévères adversaires.



oui!

Zano

Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce jeu d'aventure propose une épopée intéressante et stylisée. Les armes sont agréables à manier et ■ réalisation fait honneur à la PlayStation 2. Mais que les fans d'aventure à ■ Resident Evil ne se précipitent pas trop vite: Onimusha s'apparente plus à un beat them all tant l'action prend le pas sur ■ réflexion. Un beau et bon défouloir que les possesseurs de PS2 se doivent d'essayer.

ONIMUSHA

les plus

- la réalisation superbe
- l'action survoltée

les moins

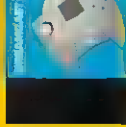
- la facilité
- la durée de vie

intérêt

92%

Voici l'un des premiers très bons titres PS2. Les combats sont jouissifs et le visuel très accrocheur. Sensations garanties.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: CAPCOM
- Éditeur: ELECTRONIC ARTS
- AVENTURE / ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté: PEU ÉLEVÉE



CRAZY TAXI 2

Faire une partie de Crazy Taxi sur Dreamcast, c'est l'assurance d'avoir sa dose d'émotions fortes et de nombreuses montées d'adrénaline. En son temps, ce jeu a réussi à imposer la console de Sega auprès des gamers grâce à une réalisation et un concept riches et novateurs. Voici la suite de ce hit incontournable, avec de nouvelles courses folles, rythmées par les musiques des groupes rock les plus en vogue du moment. Pour ceux qui ne connaissent pas Crazy Taxi, sachez que ce jeu propose un challenge original. Vous incarnez l'un

des quatre pilotes disponibles dès le début de la partie et devez récupérer le plus grand nombre de clients à bord de votre véhicule. Il faut les transporter à bon port en un minimum de temps, pour gagner un maximum de points et d'argent. Tous les coups sont permis pour être déclaré meilleur chauffeur de taxi du monde. Vos scores conditionnent votre classement final et l'accès aux nombreux bonus traditionnellement présents dans ce type de jeu d'arcade. Les pilotes ont chacun leur style et quelques tours de roues vous permettront d'affiner votre choix.

Le cauchemar des piétons

Le mode around apple vous permet de parcourir l'ensemble de la nouvelle ville que propose Crazy Taxi 2, une cité aux décors soignés et variés. Le mode suivant, small apple, propose une aire de jeu un peu différente ■ relance l'intérêt de ■ partie. L'un ■ l'autre se décomposent en sous-menus, pour para-

métrer votre temps de jeu. Ainsi, vous pourrez adapter ces modes dynamiques à vos moindres désirs. Le mode crazy pyramid est constitué de petites courses d'arcade originales. À vous de passer les premières épreuves afin d'accéder aux plus délicates. Vous allez devoir, par exemple, effectuer des sauts avec votre taxi, éviter des camions fous sur une route très étroite, ou encore exploser des ballons géants dans un minimum de temps. Vous accéderez à des véhicules cachés en accomplissant des challenges relevés. Un replay vous facilitera l'accès aux ralentis et permettra de revivre vos exploits. Le menu des options est succinct, mais propose le strict minimum pour profiter de ce hit d'arcade. Vous pourrez régulièrement vérifier l'état des records grâce à un menu spécifique. Le mode internet, enfin, donne accès à la Dreamarena et à des parties encore plus délirantes où vos scores peuvent être comparés à ceux des autres concurrents présents sur le serveur de Sega. ■



Attention au métro ! Une fois le trajet visualisé, certains passages secrets sont accessibles.

Un taxi fou, fou, fou...





oui!

Toxic

Ce Crazy Taxi 2 propose quelques nouveautés intéressantes. La réalisation a gagné en dynamisme, et la jouabilité en précision. Le fond de jeu reste strictement identique même si des petits détails dans les décors et dans les péripéties en course ne manqueront pas de ravir les fans. Ces quelques ajustements judicieux relancent la durée de vie. Crazy Taxi 2 propose une nouvelle prise en main, encore plus souple et évidente. De quoi régaler les chauffards en puissance.



Les décors sont bien sympas et les détails souvent soignés.



Ce vieux Hot D est un malade mental. Les piétons ne lui échappent pas.



test

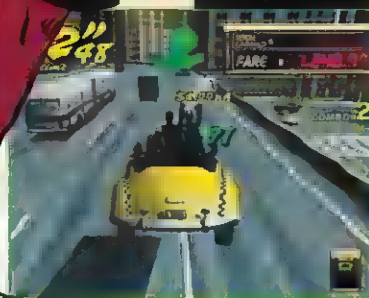
LES SURPRISES

Un certain nombre de petites nouveautés font leur apparition dans cette deuxième mouture de Crazy Taxi. Ouvrez grand les yeux pour ne rien manquer d'un spectacle haut en couleurs et en aventures folles sur un bitume surchauffé. Les créateurs du jeu ne manquent ni de fantaisie ni d'inspiration.

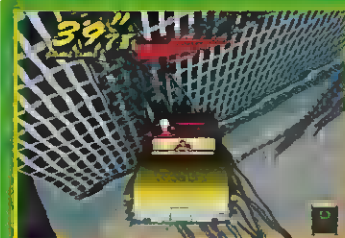


Here comes the Jackson Five! Ces Blacks avec leur coiffure afro ne manquent pas de piquant.

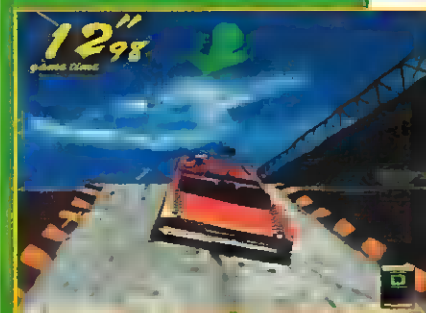
Voici un exemple de saut pour éviter les camions dans la circulation urbaine.



ne aucune occasion de se la péter grave!

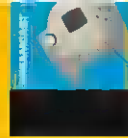


Voici le genre de chute que vous réserve le mode crazy pyramid. Avis aux amateurs!



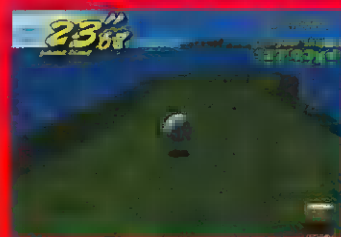
Il faut passer ces rampes en un minimum de temps pour accéder à l'épreuve suivante et récolter des bonus.

Utilisez le bouton Triangle pour éviter la circulation.



CHALLENGES

Vous obtiendrez des bonus particulièrement sympathiques si vous accomplissez l'ensemble des challenges du mode jeu correspondant. Un peu d'entraînement s'impose...



Il faut percuter cette balle de golf pour l'envoyer le plus loin possible.



L'épreuve des ballons est un peu délicate à réaliser. Tentez de visualiser le parcours idéal.



Le timing est essentiel pour aller le plus loin possible.



Il faut être méchant et surnois pour arriver à ses fins.



Crazy!

Zano

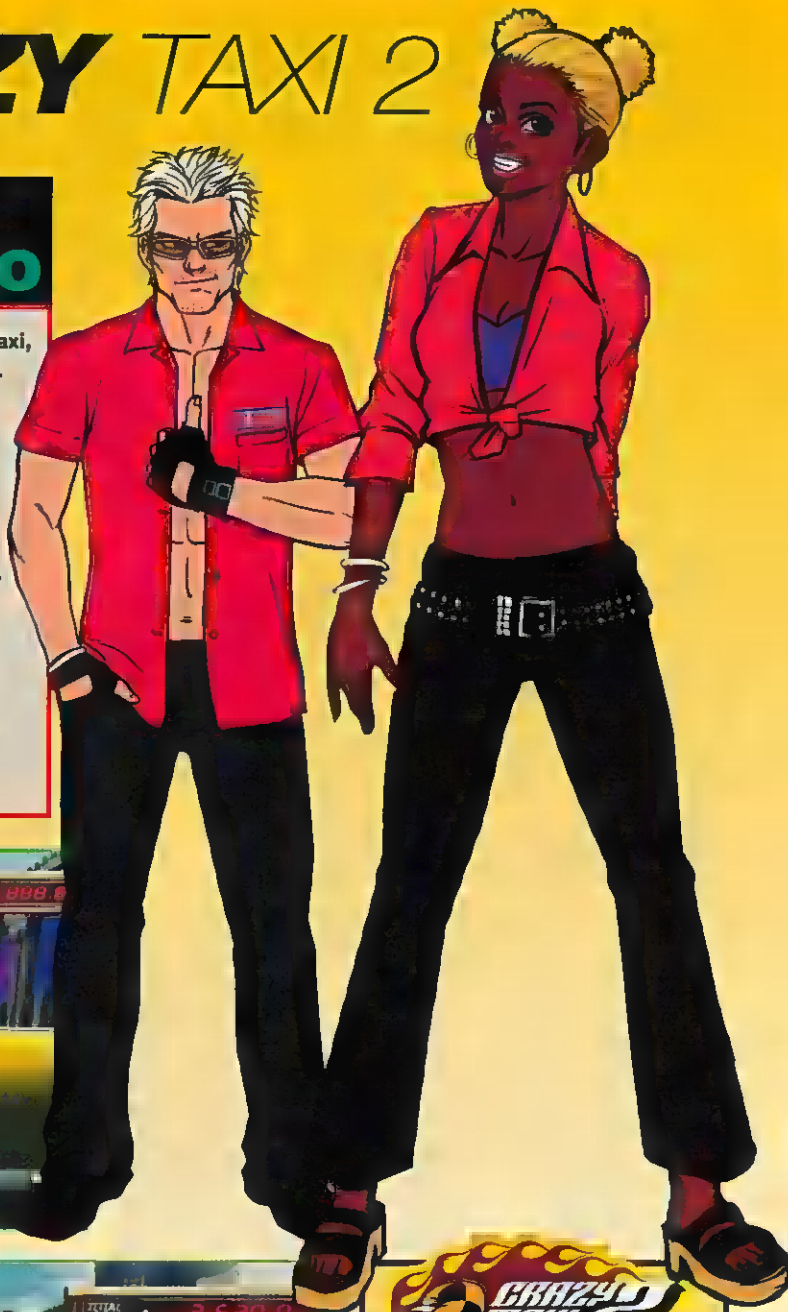
Je l'avoue, je suis un grand fan de Crazy Taxi, et ce deuxième volet m'a vraiment comblé. La conduite semble avoir été affinée, le véhicule est donc plus maniable, plus précis, et les rodéos sauvages dans la circulation sont encore plus palpitants. Revers de la médaille, le pilotage est un peu moins énergique, et les boost m'ont semblé avoir perdu en intensité. Rassurez-vous, l'action reste sauvage à souhaits, et les cascades délirantes sont toujours au programme. D'un autre côté, on a droit à de nouvelles caisses et à de nouveaux types de clients, mais globalement, le jeu reste très fidèle à son prédécesseur. Les fans seront ravis...



Voici un beau cul de taxi à rendre Valérie folle de jalousie!



Le concert risque d'être fortement perturbé par votre arrivée en fanfare (ouarf!)



les plus

- la jouabilité tip-top
- les bonus croustillants

les moins

- le manque de bouleversements

intérêt

90%

Concept béton, jouabilité au poil et musique déjantée sont au menu de ce titre qui réserve bien du plaisir aux utilisateurs. Mais rien de neuf sous le soleil.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : HIT MAKER
- Éditeur : SEGA
- TAXI EN FOLIE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Les joueurs PC connaissent bien la série des Heroes of Might and Magic. Ce hit de la stratégie vidéo-ludique a su attirer les fans de wargames et les amoureux d'univers heroic-fantasy. Cette version PS2 a été particulièrement pensée pour les joueurs sur console, et le déroulement des parties a été adapté à leurs exigences. Pour commencer, vous choisissez entre quatre types de héros. Sont disponibles un chevalier, un paladin, une sorcière et un barbare. Tous ces personnages possèdent des aptitudes particulières clairement explicitées dans les menus de sélection. Ensuite vous parcourrez des cartes et explorerez leurs moindres recoins. Le but étant de retrouver le bâton dragon, une relique ultra puissante. Pour y parvenir, il faudra récolter des bonus et, dans la grande tradition de ce type de jeu, monter une troupe de

combattants pour parer aux attaques de vos opposants et conquérir des châteaux. De nombreux indices et éléments clefs orienteront vos choix et guideront vos pas dans un monde où la magie et les joutes armées sont courantes.

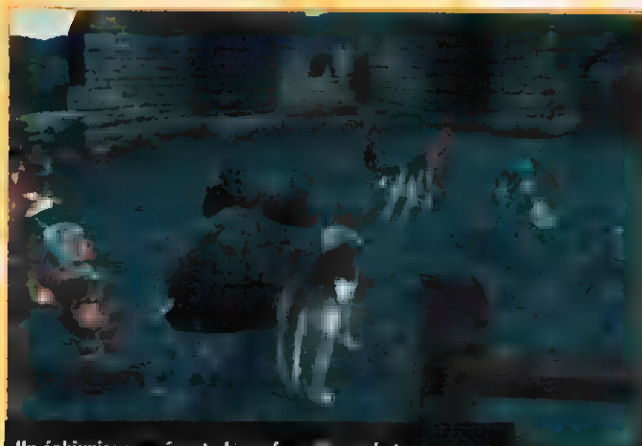
Un système simplifié

La prise en main s'avère très simplifiée par rapport à la version PC. Désormais, il vous suffit de parcourir la carte proposée à cheval, en bateau ou encore par les airs pour explorer et découvrir des indices qui vont vous conduire au « bâton dragon ». Les nombreux combats opposent votre troupe de guerriers,

que vous aurez au préalable achetée dans votre château de départ ou récupérée au hasard de votre parcours, à des créatures diverses mais toujours patibulaires. Vous pourrez utiliser les capacités de vos combattants et lancer des sorts. Un système d'échiquier vous permet de placer vos troupes et d'élaborer votre stratégie. À mesure que vous progressez, vos guerriers gagnent en expérience et de nouveaux endroits à visiter apparaissent. Des villes peuvent être visitées pour obtenir des informations sur les lieux à découvrir et sur vos opposants directs qui tenteront de stopper votre progression vers le bâton dragon. ■

L'heroic-fantasy arrive en force sur PS2!

À mesure que vous progresserez, vous pourrez recruter de nouveaux membres pour votre troupe.



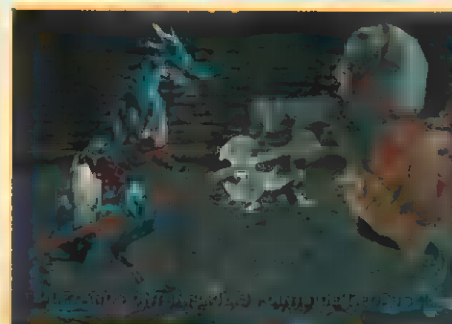
Un échiquier représente la surface de combat. Il faut placer vos troupes judicieusement.



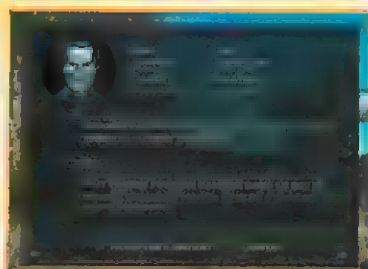
oui, mais...

Toxic

Heroes est un classique des jeux de stratégie sur PC, et cette version PS2 s'inspire de l'univers singulier de cette série à succès. Mais ce qui faisait le charme du titre PC – à savoir une belle précision d'exécution, des guerriers innombrables, des peuplades variées, des options à la pelle – manque un peu à l'appel. Il est possible de bien s'amuser avec ce titre, mais que les inconditionnels de wargames précis passent leur chemin, car l'action est mise en avant au détriment de la profondeur. Les combats en 3D sont agréables, mais une certaine lassitude peut s'installer au bout de quelques heures.



Les nomades n'aiment pas les lézards, c'est de notoriété publique.



Vous pourrez accepter des contrats et partir à la recherche d'un ennemi en fuite. Ces quêtes vous rapprochent du bâton dragon.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

les plus

- l'univers passionnant
- les combats en 3D

les moins

- le manque de profondeur
- les graphismes un peu légers

intérêt

83%

Très différent de la série PC, ce Heroes... ne comblera pas les fans de stratégie. L'action prédominante et répétitive altère l'ambiance heroic-fantasy...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : –
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : 3DO
- Éditeur : INFOGRAMES
- WARGAME/STRATÉGIE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



Le bateau permet d'évoluer sur les mers et d'accéder à des contrées obscures et oubliées.

test

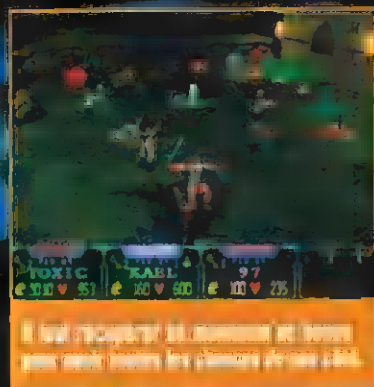


GAUNTLET DARK LEGACY

Gauntlet rappellera de vieux souvenirs aux plus anciens joueurs d'arcade. Cette borne avait su vider leurs porte-monnaie grâce à un système de jeu et un concept parmi les plus fous de l'univers. Au début de la partie, vous pouvez choisir de jouer à quatre grâce au multipad de la PS2. Chacun choisit alors un héros (une guerrière, un bouffon ou un chevalier) parmi les huit personnages de base présents pour répondre aux attentes des joueurs. Chaque héros possède des armes et des aptitudes particulières. La partie démarre et l'on prend immédiatement conscience de l'orientation plutôt bourrine de l'action. Les héros doivent investir successivement différents tableaux et glaner un nombre important de bonus.



Les boss interviennent de manière régulière et apportent des bonus de grande valeur.



Il faut récupérer les bonus de bonus pour avoir les pouvoirs de la PS2.



oui!

Toxic

Ce Gauntlet ravira tous les nostalgiques et les fans d'action bien redondante. Il faut blaster à tout va dans une série de niveaux variés et colorés. Le principal intérêt du soft réside dans le jeu à quatre sur un même écran. Dans ce cas, la rigolade est garantie. La réalisation est de bonne facture même si elle ne met pas en avant les possibilités de la PS2.

Il faut récupérer les bonus de bonus pour avoir les pouvoirs de la PS2.

L'aventure des guerriers

Une fois entré dans le premier niveau, vous allez devoir blaster tout ce qui se présente devant vous. Il progresser dans le passage linéaire imposé jusqu'à la sortie et

l'accès au niveau suivant. Il faut récolter des bonus et dégommer à tout va pour récolter un maximum de points d'expérience. Des attaques spéciales deviennent disponibles à mesure que vous évoluez et gagnez des points de bonus. Les ennemis se font de plus en plus

dangereux au fil des niveaux. Des boss avides de combats d'anthologie viennent régulièrement entraver votre progression. Entre deux séances de bourrinage, il faudra interagir avec certains éléments du décor pour débloquer des passages secrets. ■



Il faut récupérer les bonus de bonus pour avoir les pouvoirs de la PS2.

La charge héroïque



les plus

- le bourrinage intégral
- les niveaux variés

les moins

- l'aspect répétitif
- la réalisation légère

intérêt

85%

Même si on peut regretter le manque de travail au niveau de la réalisation, les sensations sont bonnes et l'action est de mise à chaque instant.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : MIDWAY
- Éditeur : MIDWAY
- BEAT THEM ALL
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



Il faut récupérer les bonus de bonus pour avoir les pouvoirs de la PS2.



Michael Jordan est présent, et il le fait savoir!



ralenti

Les ralentis sont précis et clairs.



Le dunk arrière est la marque des grands joueurs.



Les Lakers sont impressionnants
■ puissance.

NBA STREET

I love this game!

Le mode entraînement sert à apprendre les commandes.



Le basket de rue est sans aucun doute le plus spectaculaire de la planète. NBA Street propose des matchs à trois contre trois, des années-lumière du jeu stéréotypé des parquets de la saison officielle de la NBA. Ici, seuls les beaux gestes et les actions d'éclat comptent. NBA Street, c'est tout pour le spectacle. Au début de la partie, vous pouvez sélectionner le mode circuit qui vous plonge d'entrée dans le grand bain. Vous pourrez choisir un joueur parmi les plus décisifs du basket mondial ou utiliser un personnage créé de toutes pièces par vos soins dans le menu correspondant. Vous choisirez ensuite une formation pour débiter la partie, et vous faites vos premiers pas sur les terrains installés à même la rue.

matchs clés contre les véritables équipes de la ligue et leurs champions, ou contre des équipes fantaisistes composées de joueurs issus des quartiers des villes parcourues. En cas de victoire, vous passez au niveau suivant et gagnez la possibilité d'intégrer à votre équipe un nouveau joueur de classe mondiale. La jouabilité est tout entière tournée vers le spectacle. Un menu tutorial vous permet de bien utiliser les touches et d'apprendre à enchaîner les dribbles et les passes décisives.

Au cours de la partie, la réalisation de beaux gestes vous accorde des points qui vous permettront de réa-

liser le « gamebreaker », à savoir une action d'anthologie. Les passes décisives partent dans tous les sens, et les blocs alternent avec les interceptions de grande classe. La rapidité d'exécution des joueurs est exemplaire, et le spectacle est renversant de diversité et de prouesses techniques.



oui!

Toxic

NBA Street est une petite révolution dans l'univers restreint des jeux de basket. Voici un titre qui ne propose pas le traditionnel championnat américain, mais une compétition parallèle bien déjantée. La réalisation de ce NBA Street est un régal pour les yeux. De plus, l'animation est vive et ne connaît pas de raté. La jouabilité très étudiée offre un confort digne des meilleurs softs d'arcade. Un régal!



Attendez le saut de votre coéquipier pour réaliser le alley-hoop.

En veux-tu, en voilà!

Les premiers mouvements confirment la réputation du basket de rue, les gestes y sont plus spectaculaires et les actions plus démentes que partout ailleurs.

Le mode circuit vous impose de participer à une succession



les plus

- la réalisation
- le concept original
- le fun indiscutable

les moins

- les modes un peu légers
- pas de mode 4 joueurs

intérêt

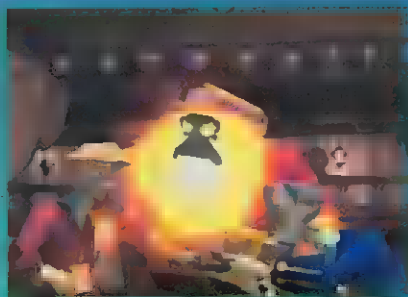
91%

Un grand jeu de basket arcade où les sensations priment sur le réalisme. Les modes de jeu sont un peu courts. Mais vive le jeu à deux!

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : EA BIG
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- BASKET ARCADE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



ESCAPE FROM



Ceux qui ont joué aux précédents volets doivent reconnaître ce bon vieux LeChuck.

Comme nous tous, nombre d'adeptes du genre aventure/réflexion doivent se réjouir de l'arrivée de ce titre sur PlayStation 2. Les joueurs PC, eux, connaissent bien cette série signée LucasArts, réputée pour sa qualité et sa difficulté. On en est maintenant au quatrième volet, et le principe reste inchangé. On incarne un perso qui va évidemment devoir sauver son monde (les Caraïbes au temps de la piraterie), menacé par un promoteur immobilier peut scrupuleux, qui veut en faire une zone touristique... Pour y parvenir, il va falloir résoudre de nombreuses énigmes, dont certaines s'avéreront particulièrement ardues et mettront votre imagination et votre patience à l'épreuve.

Une imagination débordante

Un peu comme dans un Baphomet, on doit réaliser des actions et utiliser des objets. Il n'est donc pas, ou peu, nécessaire d'être un pro du pad pour parvenir au bout du jeu. Cependant,

une bonne dose d'imagination et de réflexion est vivement recommandée. Voici un exemple de ce qui vous attend, dans le genre tordu: au début du jeu, pour stopper le personnage qui tente de détruire votre maison, vous devez accrocher une chambre à air sur un cactus et donner à manger des bretzels à la cervelle au destructeur pour trafiquer tranquillement sa catapulte... Apparemment simple! Mais trouver la fameuse chambre à air et les appétissants bretzels ne se fait pas non plus en deux minutes... Bref, les énigmes sont d'autant plus corsées que des personnages particulièrement bavards et capricieux s'y ajoutent. En effet, il faut discuter avec chaque autochtone pour glaner de précieuses informations, car sans eux il est impossible de progresser, mais certains ne vous faciliteront pas la tâche.



Il est beau, il est beau!

La bonne surprise nous vient du côté de la réalisation. Visuellement, le jeu est très fin, très agréable à regarder, et l'anti-aliasing semble enfin maîtrisé. Riches en couleurs, les décors sont stylés et recherchés et donnent au jeu une ambiance très «dessin animé». Côté son, les dialogues sont particulièrement bien traduits, correctement sous-titrés, et les musiques s'avèrent idéales, bien qu'un peu rares. Enfin, sur le plan de la jouabilité, l'absence de souris ne pénalise pas le jeu: le perso se dirige très facilement et les

actions s'enchaînent sans difficulté. Bref, ce premier Monkey Island sur console est une réussite, qui plaira aux amateurs du genre, à condition que leurs cellules grises soient prêtes à passer quelques sales quarts d'heure! ■



L'énigme du marais labyrinthique vous donnera du fil à retordre. L'orientation y est assez délicate.



Impossible de progresser sans l'aide de certains persos. Ici, la magicienne va vous donner un bon coup de pouce.

TROIS TYPES D'ACTION

Grâce aux touches Croix, Carré et Triangle, il est possible d'effectuer trois actions différentes: regarder, prendre et utiliser. Ainsi, il devient nécessaire d'analyser chaque objet pour définir son utilité. De même, lors des dialogues avec les différents personnages, plusieurs

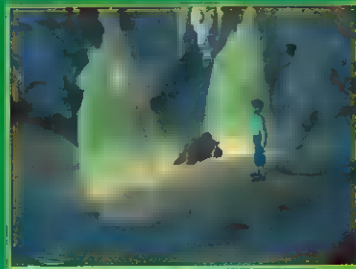
phrases sont souvent proposées. Selon les choix effectués, l'interlocuteur ne déclare pas forcément la même chose. Il est donc vivement recommandé de conduire judicieusement les discussions pour glaner les informations nécessaires à la poursuite de l'aventure.



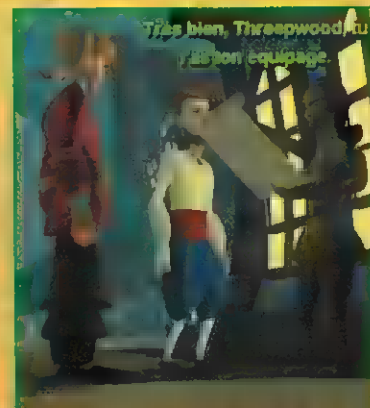
Le bras d'insulte oblige à trouver un enchaînement de mauvaises paroles pour gagner.



Beaucoup d'objets sont étranges et semblent superflus. Ainsi la graisse de canard, qui se révélera au final très utile.



Fas d'histoire de pirates sans trésor. On observe, on ouvre, et l'on prend ce dont on a besoin dans le coffre.



Pour pouvoir débiter l'aventure, il faut recruter une belle équipe de pirates.

MONKEY ISLAND



Regarder kine

La finesse des décors est impressionnante. Un jeu très stylé.



Des petites épreuves amusantes ponctuent l'aventure. Ici, un concours de plongeon.



Aller vers manoir lugubre

Les déplacements entre les différents lieux se font sur une petite carte.

**Un genre
peu représenté
sur console**



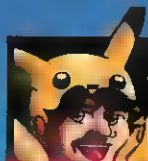
La qualité des cinématiques est excellente, elles scandent fréquemment l'aventure.



oui!

Gia

Moi qui d'habitude n'accroche pas à ce genre de jeu, j'avoue avoir été séduite par Monkey Island. L'humour est vraiment à la limite du bon sens, et la porte est ouverte à tous les délires. De plus, la traduction en français est une perle. Pour une fois, il y a un réel souci de localisation. Ubi Soft, éditeur frenchy, nous a régales! Mais, ceci n'empêchera pas le jeu d'être un peu difficile, en raison de toutes les énigmes tordues qu'il faut résoudre. Mais quand on aime se prendre la tête...



oui!

Zano

Étant un grand nostalgique des Chevaliers de Baphomet, je me suis rué sur ce quatrième volet de la série des Monkey Island. Et je dois reconnaître que je n'ai absolument pas été déçu. Le jeu est particulièrement beau, très simple à jouer au pad (l'absence de souris ne se fait pas sentir) et l'ambiance s'avère excellente. Bourré d'humour, doté d'un scénario bien écrit et d'énigmes tordues à souhait, il comble mes attentes. Seul reproche: des temps de chargement trop fréquents et trop longs.



À un moment, il faudra aller à l'école... Pas longtemps rassurez-vous!

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND les plus

- la réalisation excellente
- l'humour
- les énigmes farfelues

les moins

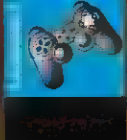
- les énigmes farfelues
- les temps de chargement

intérêt

92%

Premier titre du genre sur PS2, Escape Monkey Island ravira les amateurs de réflexion et d'énigmes loufoques. Faites chauffer la matière grise!

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : LUCASARTS
- Éditeur : UBI SOFT
- AVENTURE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : CHAUD



BLOODY ROAR 3

Pour rugir de plaisir, ce n'est ni d'un Lion dans la bouche ni d'un tigre dans le moteur dont vous avez besoin... Mais plutôt de Bloody Roar 3, un jeu de baston pur et dur, en 3D totale, un peu comme Dead or Alive... Cependant, un point le démarque de ses concurrents. La faculté des personnages à se transformer spectaculairement en énormes bêtes dévastatrices : lion, tigre, loup, taupe, lapin, chauve-souris, la liste est longue... Une fois sur le ring, le principe est simple. On se meut dans toutes les directions. À mesure que les combattants donnent des coups, une barre se remplit ; à partir d'un certain niveau, ils peuvent se transformer en animal enragé. Le principe des combos relativement simples à

exécuter, mais néanmoins longs et variés, a été conservé. Les possibilités sont vraiment très nombreuses, c'est tout juste si l'on ne découvre pas un nouveau combo à chaque combat !

Transformation... dans ta gueule !

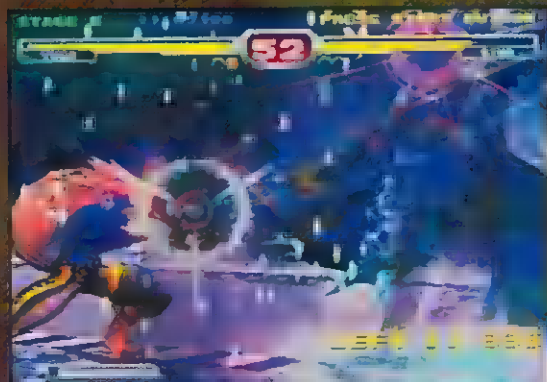
Une fois sous votre forme primale et bestiale, vous pourrez effectuer une furie, qui bénéficie dans cet épisode d'une mise en scène carrément incroyable. Les fins de combat sont, elles aussi, spectaculaires. Parfois les paroles cèdent sous la pression d'un adversaire ; quand cela arrive au coup fatal, le joueur est gratifié d'un plan de caméra particulier et d'une rediffusion immédiate de son combo.

Techniquement, le travail semble important. Les personnages du jeu, déjà énormes, arrivent à leur paro-

xysme une fois métamorphosés en animaux. Les combattants s'affrontent alors à toute vitesse à grands coups de combos, et les effets spéciaux fusent de toutes parts : lumière, éclairs, ondes d'impact... Tout y est, c'est à une véritable orgie visuelle qu'on assiste !

Si tout ce qui tourne autour de l'animation des persos et des combats est remarquable, on ne peut en dire autant des décors parfois réduits à leur plus simple expression. Avant de tester BR2 sur PS, on ne peut s'empêcher de constater que BR3 garde ses qualités

et les optimise un peu, mais conserve ses défauts de toujours (peu de persos, modes peu variés, décors un peu bâclés...). Hudson saura-t-il pallier dans le prochain épisode ? ■



Des effets spéciaux dans tous les sens.



roar oui !

Switch

Jouer à Bloody Roar 3 est un grand plaisir, qui donne envie de rugir. Les combats sont d'une violence inouïe. Hudson a toujours su travailler sa mise en scène en offrant des caméras super rapides et très mobiles, des effets spéciaux pour les impacts spectaculaires, ainsi que des bruitages qui ressortent vraiment bien. On prend vite le jeu en main, et même si les premières parties sont peu construites, on s'amuse déjà beaucoup. Cette version PS2 est de loin la plus belle et la plus jouable. Malgré tout, les principaux défauts de la série demeurent, et c'est un peu dommage. Quoi qu'il en soit, BR3 fait partie des trois meilleurs jeux de baston sur PS2.

Rugir de plaisir



Comme dans Dead or Alive, les sols ou les murs se brisent ; ça anime les combats.



Long a une force prodigieuse, le mur derrière n'aura pas fait « long feu ».

1, 2, 3... FURIE !



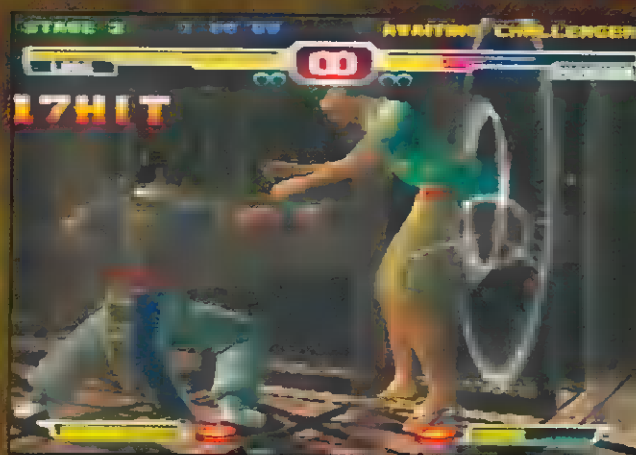


Aïe oui!

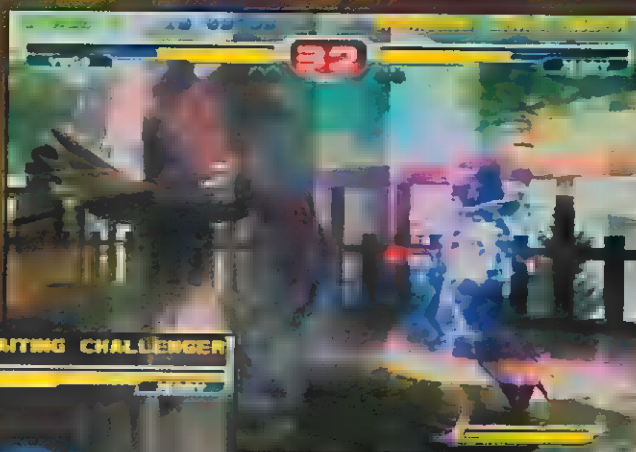
Kael

Bloody Roar 3 c'est trop de la bombe! Ce jeu ■ une pêche monstrueuse! Graphiquement, on pourrait reprocher les décors un peu décevants, mais tout comme dans DOA 2, ils sont interactifs, certains éléments se brisent. C'est surtout au niveau de l'animation et de la jouabilité qu'Hudson a fait très fort: on en prend plein les yeux et la jouabilité instinctive va de paire avec l'attitude des combattants bestiaux. En effectuant deux trois combinaisons (combo), on parvient vite à construire de bonnes séquences, ce qui procure un fun plutôt immédiat. Bref, même ■ BR3 n'est pas le meilleur, il est tout simplement fumant.

REPLAY!



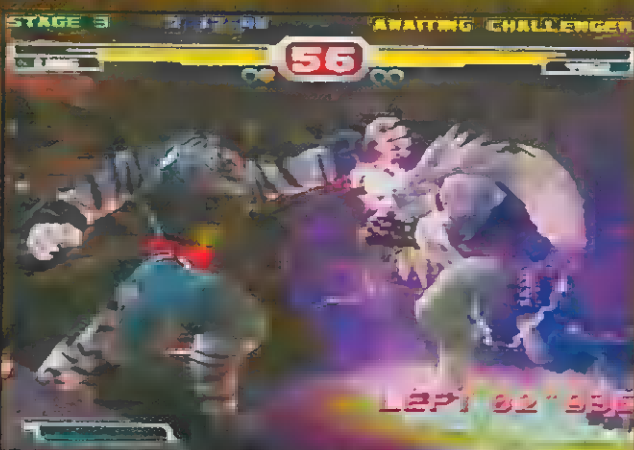
Le fameux combo de Long, qu'on retrouve ici avec un plaisir non dissimulé. 17 hits dans ta face...



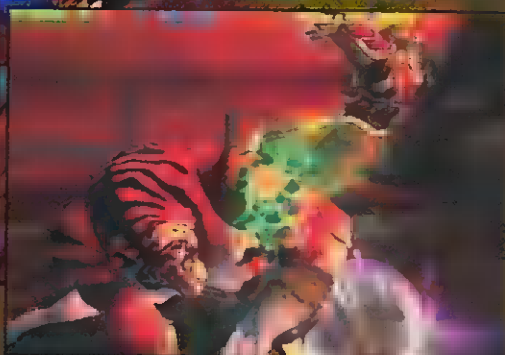
Deux transformations simultanées: que les épileptiques se planquent!



Jenny, une fois transformée, est nue comme une souris, mais pas chauve pour autant... Admirez ce superbe fessier tatoué!



Yugo est tout électrique, mieux vaut bien tenir sa garde dans de telles situations.



Les replays sont prétexte à une débauche d'effets spéciaux. Quand l'action est vraiment spectaculaire, on est même gratifié d'un bel effet de motion blur.



- les effets spéciaux
- le fun incontestable
- la prise en main aisée



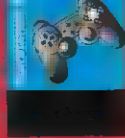
- le peu de personnages
- l'indigence des modes de jeu

intérêt

90%

On retrouve dans cette version les atouts des précédentes, avec une réalisation technique plus conséquente. On frôle l'apothéose.

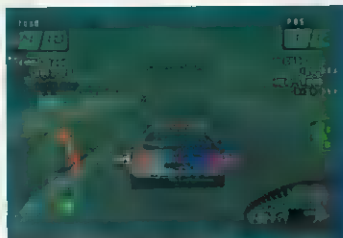
- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: ANGLAIS
- Développeur: HUDSON
- Éditeur: VIRGIN
- BASTON BESTIALE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté: MOYENNE



LE MANS 24 HEURES

MÉTÉO ALÉATOIRE

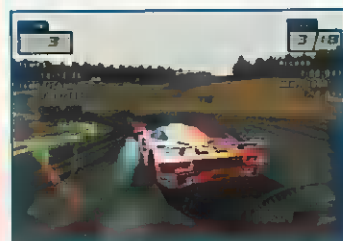
Les changements climatiques ont été retravaillés. Ainsi, il n'est pas rare que la pluie vienne perturber les courses. De même, lors des longues épreuves d'endurance, la nuit tombe forcément et occasionne de jolis effets de lumière, notamment ceux des phares des voitures.



Sous la pluie, on aperçoit de petites gouttes d'eau qui s'écrasent contre l'écran.



Impossible de faire une course 24 heures sans rencontrer la nuit...



En plein jour, le soleil occasionne de beaux reflets sur les carrosseries.

Après la Dreamcast, c'est au tour de la PlayStation 2 d'accueillir Le Mans 24 heures. À quelques détails près, cette nouvelle version est sensiblement identique à la précédente, et propose donc toujours de disputer la célèbre course d'endurance. D'autres tracés bien connus des amateurs de chevaux mécaniques sont également au programme, par exemple Donington ou le circuit Bugatti. Et pour couronner le tout, les bolides officiels prennent aussi le départ: Dodge, Panoz, Chevrolet, Porsche, et bien sûr le champion en titre, Audi.

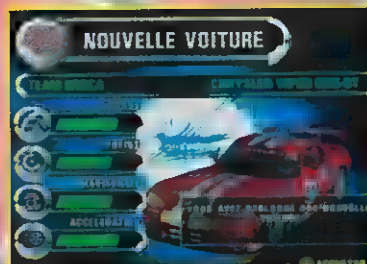
Réalisation décevante

Souvenez-vous, la version Dreamcast s'était avérée particulièrement réussie, et ce sous de nombreux aspects. Ici, le visuel est malheureusement un ton en dessous. Décors moins fins, sensation d'accélération moins prononcée, modélisation des caisses un peu moins aboutie... Et si l'on compare cet ensemble visuel avec celui de Gran Turismo 3, Le Mans déçoit fortement. Bon, d'un autre côté la sensation de vitesse demeure agréable, les divers effets de lumières et les changements météorologiques n'ont rien perdu de leur éclat. Pad en main, la

conduite reste proche de la version Dreamcast et s'oriente donc toujours vers l'arcade, avec un zeste de simulation. La suppression des diverses aides au pilotage augmente légèrement le réalisme du comportement des caisses, mais, dans l'ensemble, les voitures pardonnent toujours un petit écart ou un freinage un peu tardif.

Toujours complet

La répartition des compétitions a légèrement changé, notamment celles qui se déroulent dans le mode Le Mans. Pour le reste, il s'agit exactement du même jeu, avec quelques caisses actualisées. On gagne toujours des voitures à chaque victoire, quel que soit le mode choisi, et pour les posséder toutes, il faut explorer le mode championnat, le mode Le Mans, le single race et le time attack. Bref, comptez toujours de longues heures



Quel que soit le mode de jeu choisi, chaque victoire est récompensée par une nouvelle caisse.

Un ton en dessous de la Dreamcast

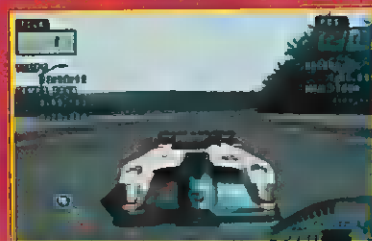
Bon nombre de détails ont été travaillés: les flammes, les ombres, les reflets, la fumée...



oui, mais...

Zano

Après avoir joué à GT3, j'attendais beaucoup de ce Le Mans 24 heures. Hélas, le jeu s'avère nettement moins réussi que son prédécesseur sur Dreamcast, et ce sur de nombreux points. Mis à part des graphismes manquants de finesse, ce sont surtout les sensations qui sont en baisse. Même les différents effets de lumières semblent moins intenses. Bref, une grosse déception mais pas de quoi dramatiser: le nombre de circuits, d'épreuves et de caisses reste motivant...



Évidemment, le rétro est pour surveiller ses adversaires, mais aussi pour contempler le musée de son bolide.

de jeu pour en voir le bout et pour avoir le choix des bolides. Enfin, côté son, là encore on ne s'éloigne pas trop de la version DC: on coupe la musique pour écouter ce qui ressemble vaguement au son d'un moteur... Les bruits de foule, eux, sont corrects. Au final, ce Le Mans sur PS2 se place à mi-course des versions PS et DC. On regrette toutefois que les développeurs n'aient pas su tirer parti des capacités de la PS2 et qu'ils n'aient pas apporté de modifications plus significatives par rapport à la version Dreamcast.

**LE MANS
24 HEURES**

les plus

- le nombre d'épreuves
- le pilotage simple et efficace

les moins

- les graphismes décevants
- le manque de sensations

intérêt

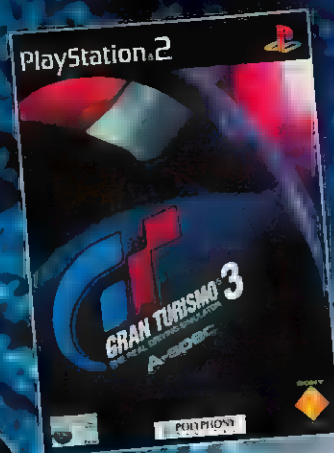
83%

Ce Le Mans est décevant. Même s'il n'a pas réellement de gros défauts, il manque d'ambiance et ne procure pas vraiment de sensations.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: MELBOURNE H.
- Éditeur: INFOGRAMES
- COURSE DE CAISSES
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté: MOYENNE

STRATA GAMES

LE JEU VIDÉO AUTREMENT...



OUVERTURE NOUVEAUX MAGASINS

- STRATAGAMES AIX EN PROVENCE •
- STRATAGAMES CHARTRES •
- STRATAGAMES MARSEILLE PLAN DE CAMPAGNE •
- STRATAGAMES MARSEILLE RUE NEGRESKO •
- STRATAGAMES BOLLENE : C.C INTERMARCHÉ - 84500 BOLLENE
- STRATAGAMES HYERES CENTRE VILLE : 1 BIS RUE SOLDAT BELLON - 83400 HYÈRES

04 STRATAGAMES MANOSQUE
Tél. 04 92 22 20

05 STRATAGAMES BRIANCON
Tél. 04 92 20 39 43

06 STRATAGAMES CAGNES / MER
Tél. 93 22 21

06 STRATAGAMES NICE
Tél. 04 93 92 92 73

06 STRATAGAMES NICE
Tél. 04 93 71 55 71

06 STRATAGAMES GRASSE
Tél. 04 93 40 88 16

13 STRATAGAMES MARSEILLE
5 AVENUES
Tél. 04 91 34 45 00

13 STRATAGAMES MARSEILLE CASTELLANE
Tél. 04 91 96 75

13 STRATAGAMES MARSEILLE ENDOUME
Tél. 04 91 31 04 62

13 STRATAGAMES MARSEILLE MAZARGUES
Tél. 91 40 43

13 STRATAGAMES MARSEILLE ST BARNABE
Tél. 04 91 22 22

13 STRATAGAMES MARSEILLE
PLAN DE CAMPAGNE

13 STRATAGAMES MARSEILLE
RUE NEGRESKO

13 STRATAGAMES PORT DE BOUC
Tél. 04 91 30 92

13 STRATAGAMES GARDANNE
Tél. 04 42 65 82 85

13 STRATAGAMES CHATEAURENARD
Tél. 04 90 90 02 18

13 STRATAGAMES
CHATEAUNEUF LES MARTIGUES
Tél. 04 42 40 47 33

13 STRATAGAMES MARTIGUES
Tél. 04 42 40 47 55

13 STRATAGAMES LA COTAT
Tél. 42 98 02 88

13 STRATAGAMES AIX EN PROVENCE

28 STRATAGAMES CHARTRES
Tél. 37 21 21 08

30 STRATAGAMES BAGNOLS
Tél. 04 66 39 15 70

30 STRATAGAMES LES ANGLAS
Tél. 04 32 70 00 11

34 STRATAGAMES LUNEL
Tél. 67 91 00 11

42 STRATAGAMES FEURS
Tél. 04 77 26 54 38

42 STRATAGAMES ROANNE
Tél. 04 77 70 03 48

83 STRATAGAMES TOULON GRAND VAR
Tél. 04 91 75 50

83 STRATAGAMES STE MAXIME
Tél. 04 94 43 98

83 STRATAGAMES SIX FOURS
Tél. 04 94 88 63

83 STRATAGAMES SOLLES PONT
Tél. 04 98 01 00 13

83 STRATAGAMES HYERES CENTRE VILLE
Tél. 04 94 65 30 58

83 STRATAGAMES HYERES CENTRE
Tél. 94 35 83 48

83 STRATAGAMES HYERES CENTR'AZUR
Tél. 04 94 38 81 16

83 STRATAGAMES ST RAPHAEL
Tél. 04 94 83 74 23

84 STRATAGAMES PERTUIS
Tél. 04 91 09 74 04

84 STRATAGAMES CAVAILLON
Tél. 90 78 39 52

84 STRATAGAMES BOLLENE

VPC TÉL : 04 93 02 19 04

3615 STRATA'GAMES



RAYMAN ADVANCE

Rayman est né sur Jaguar. Ce petit personnage désarticulé a tout de suite conquis son public. Après s'être essayé à tout ce qui peut lire des jeux vidéo, il était logique de le retrouver sur Game Boy Advance, une console qui a le vent en poupe...

Le méchant ■ sournois Mister Dark ■ capturé le Protoon qui permet au monde de Rayman de conserver son harmonie. L'énergie du Protoon est générée grâce aux Electoons, qui constituent la principale source d'énergie et de lumière de ce monde enchanté... Les pauvres Electoons

sont enfermés dans des cages dispersées à travers les niveaux. Et sans eux, Rayman est bien peu de chose. Il devra donc libérer les pauvres créatures et reprendre le Protoon à Mister Dark! En début de partie, il ne peut que sauter, mais la bonne fée Pétilla lui viendra vite en aide, et lui redonnera quelques-unes de ses principales facultés. Plus loin dans l'aventure, Rayman sera même capable de beaucoup plus: planer grâce à une hélice, s'accrocher ■ se balancer, lancer son poing sur les ennemis, etc.

Rayman in Wonderland

L'univers charmant aux couleurs pastel et sa flore animée (les fleurs dansent, les champignons font la pyramide, etc.) émerveille vraiment le joueur. Peu habitué à une définition

aussi parfaite sur une console portable, il ne pourra qu'être ébahi. Le contrôle du personnage est excellent, précis et souple. Il n'en faut pas moins pour faire face aux challenges de ce classique du jeu de plates-formes, réservé aux plus courageux et aux plus patients. Même si le système de sauvegarde facilite bien des choses (mais il n'était pas disponible dans la version testée, snif...).



Grâce à ce pouvoir spécial, Rayman plane un peu. Les 99 vies affichées suffiront-elles à franchir ce passage?

Admirez les couleurs pastel. Sur une cuillère ou sur le dos d'un moustique, ces phases de jeu sont rapides, et l'animation suit sans problème.



En Advance sur son temps



Un système de check-point original: une petite photo et hop!



Cours rayman, cours! La richesse graphique est vraiment au rendez-vous.

Ce méchant boss ne va pas faire long feu...



oui!

Switch

Rayman est une bombe! Au niveau visuel, c'est le méchant choc: animations de partout, personnages ■ environnement très détaillés, couleurs pétantes qui feraient presque croire que l'écran est rétro éclairé (faut pas rêver non plus!). Quant à y jouer, c'est un vrai régal. Au début, les actions sont limitées, mais très vite Rayman devient le roi des airs et de l'escalade. Le challenge est relevé, genre Tabasco à la harissa au p'tit déj. Mais bon, je vous fais confiance pour ça...

RAYMAN ADVANCE

les plus

- les graphismes
- l'atmosphère unique
- l'excellente jouabilité

les moins

- les niveaux bonus chauds
- la caméra qui ne permet pas d'anticiper

intérêt

90%

Une adaptation époustouflante, hyper jouable, avec une animation ahurissante. Sa grande richesse en fait le meilleur titre de sa catégorie, haut la main.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: MULTILINGUE
- Textes: MULTILINGUE
- Développeur: UBI SOFT
- Éditeur: UBI SOFT
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté: ÉLEVÉE



ALONE IN THE DARK 4

LA PREUVE PAR L'IMAGE

Si vous n'êtes pas convaincu de la différence graphique entre les deux versions, avec la comparaison qui suit, vous allez être fixé. Nous tenons à préciser que la version PlayStation est tout de même bien réalisée.



PS



DC



Toxic

Mon avis reste inchangé depuis la version PlayStation. *Alone in the Dark: the New Nightmare* est une pure bombe. L'aventure est tout aussi prenante avec Edward Carnby qu'avec Aline Cédric, bien que j'aie un léger penchant pour le scénario du détective. Ce que vous exécutez avec l'un des personnages ne sera pas à faire avec l'autre et vice-versa. Avec ses graphismes plus soignés, le jeu sur Dreamcast permet de plonger plus rapidement dans l'ambiance si particulière de la série. Le seul bémol concerne la manette un peu trop grosse. Vous devez utiliser la croix pour vous déplacer et l'analogique pour bouger la torche. L'espacement entre ces deux commandes est beaucoup trop important pour agir rapidement.

Un mois tout juste après la PlayStation, c'est au tour des possesseurs de la Dreamcast de découvrir la cuvée 2001 d'*Alone in the Dark*. Au menu: suspense et horreur, arrosés d'hémoglobine. Petit rappel des faits: Edward Carnby est envoyé sur Shadow Island, une île appartenant à la famille Morton, pour enquêter sur la mort mystérieuse et tragique de son collègue et ami Fisk. Sur les lieux, il va faire la connaissance d'Aline Cédric venue « officiellement » traduire les tablettes d'une civilisation perdue. Ensemble, ils vont vite se retrouver confrontés à des phénomènes paranormaux. Pour ces deux compagnons d'infortune, deux choses comptent désormais, découvrir ce qui se trame dans cet endroit, et tenter de survivre. Ce dernier point est plus diffi-

cile dans le monde hostile qui s'offre à eux. L'aventure se déroulant la nuit, vous avez à votre disposition une lampe torche pour vous aider à y voir un peu plus clair.

Et la clarté fut

Autant vous le dire tout de suite, on y voit bien mieux sur Dreamcast que sur PlayStation. « Créer cette version 128 bits fut un véritable bonheur », confie Antoine Vilette l'un des responsables du jeu. Résultat du travail effectué, les textures sont magnifiques et la lampe torche semble réelle. Un peu à la manière de *Nocturne* (un excellent survival-horror sur PC), les ombres des personnages et des monstres s'affichent en temps réel sur les décors, et se « déforment » selon la source de lumière environnante. Un travail à la loupe! Le soft devient

tout de suite moins vide et la peur envahit le joueur beaucoup plus rapidement. Les sons d'ambiance ont également été améliorés afin d'exploiter au maximum les capacités sonores de la bête de Sega.

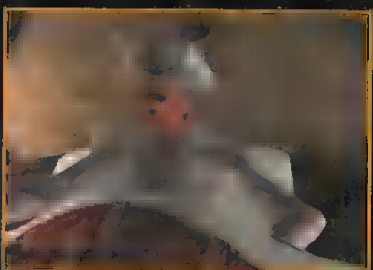
Ce qui change

À part ce gros changement esthétique, le fond du jeu reste identique à celui de la version PlayStation. Les énigmes sont les mêmes, les emplacements des objets à ramasser aussi. Du fait du nombre de boutons sur la manette Dreamcast (moindre que sur PlayStation, 12 contre 8) les commandes se trouvent modifiées. Ainsi, l'activation du radar, du talkie-walkie et de l'inventaire s'effectue avec un seul bouton. C'est là l'unique changement, hormis le peaufinage de l'aspect graphique bien sûr.

Qui a peur du noir?



Les ombres des personnages et des objets environnants sont très réalistes et varient selon la lumière projetée.



Les rencontres que vous allez faire sont extrêmement importantes. Chacun aura son mot à dire.



Pour la version Dreamcast d'*Alone in the Dark*, la lampe torche gagne en importance.



les plus

- deux aventures en une
- la qualité graphique
- l'ambiance

les moins

- les monstres
- la visée
- trop dur pour Switch

intérêt

95%

Avec ses graphismes nettement soignés, ce titre est une vraie bombe. Des énigmes excellentes, l'ambiance de la série respectée... On en redemande.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : DARKWORKS
- Éditeur : INFOGRAMES
- SURVIVAL-HORROR
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE



CONFIDENTIAL MIS

La Dreamcast se dote d'un nouveau jeu de shoot, qui évidemment nous vient tout droit des salles d'arcade. Comme pour Silent Scope, il s'agit d'une conversion destinée aux forcenés du gun... Ici, on incarne deux agents spéciaux ayant un air de ressemblance avec James Bond et l'une de ses conquêtes, et dont le but est d'éliminer un terroriste. Pour parvenir, il va falloir récupérer un mystérieux CD-rom... Bref, un scénario classique mais sympathique.

Exercices variés

Vous vous en doutez, le jeu consiste bien sûr à tirer sur tout ce qui bouge.

Mais au cours des trois missions qu'il comporte, vous devrez vous livrer à des exercices spécifiques comme, par exemple, le tir de balles adhésives pour colmater des fuites de gaz. Ou bien, il faudra mitrailler l'attache d'un wagon afin d'échapper à vos ennemis... Si vous ratez ces petites épreuves, l'aventure ne se déroule pas de la même manière que lorsque vous les réussissez. Pas de bouleversements dans le scénario, mais des petites variantes permettant de ne pas toujours vivre strictement la même aventure. Le reste du jeu est un grand classique du genre, mais réserve de bonnes phases d'action. L'attaque du train par les hommes en

motoneige, ou bien l'infiltration de la base ennemie par les conduits d'aération n'en sont qu'un exemple. Sur le plan de l'armement, on regrettera peut-être que les trois quarts du jeu se déroulent avec un simple revolver. Certes, il est possible de récupérer un fusil d'assaut de temps en temps, ou bien de faire péter une grenade, mais rien de bien folichon.

Des hauts et des bas

Avec seulement trois missions principales, le jeu ne dure pas très longtemps. Et ce n'est pas le mode entraînement qui vous occupera toute la nuit. Bref, en deux petites heures, les meilleurs tireurs en feront le tour.

Certes, le menu options permet de varier le nombre de vies, de munitions, le niveau d'énergie, mais il ne donne pas vraiment envie de se relancer dans l'aventure. D'un autre côté, la possibilité de jouer au gun, au pad ou à la souris s'avère intéressante. En effet, la précision du mulot permet de se livrer à de petits exercices de style amusants, comme le head shot. Bref, Confidential Mission est un très bon shoot, agréable à vivre, mais comme bon nombre de titres du même genre, il se termine beaucoup trop rapidement. Pour finir, sachez que les versions imports ne peuvent pas se jouer avec le gun vendu en France. ■



Les ennemis surgissent à tout moment, il est nécessaire d'être très vigilant.



oui, mais...

Zano

Comme avec Silent Scope, je me suis beaucoup amusé avec ce Confidential Mission. Beaucoup de phases de jeu sont assez classiques, mais quelques-unes valent le détour. D'un autre côté, la possibilité de jouer à la souris à la place du gun s'avère une très bonne idée, même si cela simplifie un peu la tâche. Enfin, sur le plan graphique et sonore, l'ensemble est très clean, digne d'un jeu Dreamcast. Les amateurs du genre peuvent foncer, mais qu'ils ne s'attendent pas à y jouer pendant des heures...



CREDIT(S) 8

ENTRAÎNEMENT COMPLET

Il est possible de tester ses aptitudes lors de séances d'entraînement spécifiques. Réflexes, précision, identification de la cible... Plusieurs exercices sont proposés afin de se perfectionner dans chaque type de jeu.



Ici, le but est de réaliser des combos de trois ou quatre ennemis.



Le tir en cible permet de s'habituer à différencier rapidement les étages des terroristes.



Une vue de précision oblige à éliminer des ennemis derrière des innocents.

SION

Le premier boss n'est pas très dur à battre, mais il se planque souvent pour éviter vos tirs.



Évidemment, on se fait canarder par toutes sortes de missiles. Il faut donc les shooter en plein vol.



Là, il faut colmater les sorties de gaz avec des balles spéciales.

L'hélicoptère est délicat à détruire, car il n'est vulnérable qu'à des endroits bien précis.



Le niveau du train est très réussi. Les adversaires surgissent de partout dans les compartiments.



Un boss coriace car très rapide. De plus, il va devenir invisible pendant le combat...



oui!

Gia

Il y a bien longtemps que je ne m'étais pas autant amusée sur un jeu de tir. Time Crisis Project Titan sur PS m'avait beaucoup déçue. J'avoue qu'après cette expérience fâcheuse, je ne m'attendais pas à cette surprise signée Sega. Même s'il est un peu court, Confidential Mission offre son lot d'innovations de bonnes idées, comme tirer la tête à l'envers ou dans le gaz, ou s'adonner à des courses poursuites en moto-neige. Au niveau spectacle, le jeu se hisse au niveau d'un James Bond flambant neuf. Alors, vous aimer chatouiller la gâchette, je vous recommande vivement ce Confidential Mission. Enfin, faites quand même attention à la version japonaise qui n'est pas compatible avec le gun français.



Pour shooter les ennemis éloignés, le fusil d'assaut est pratique.

CONFIDENTIAL MISSION

les plus

- l'action soutenue
- le graphisme
- la précision des tirs

les moins

- la durée de vie trop courte
- le choix d'armes limité

intérêt

86%

Comme nombre de shoots, Confidential Mission est trop court. Dommage, car les phases d'action sont excellentes, et la réalisation de très bonne qualité.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : HITMAKER
- Éditeur : SEGA
- SHOOT
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



Les boss ne sont pas évidents à battre. Il est nécessaire de bien maîtriser son perso.

FINAL FIGHT ONE

La portable de Nintendo accueillera bon nombre de titres issus de la Snes.

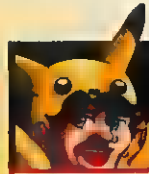
Cette fois-ci, c'est Capcom qui s'y colle ■ qui nous livre le premier volet d'une saga très célèbre : Final Fight. Ce jeu, bien connu des anciens adeptes des salles d'arcade est tout simplement un excellent titre de baston de rue. On retrouve les trois personnages du premier Final Fight : Guy, Cody et Cougar, ainsi que l'ensemble des boss et des niveaux. Chaque perso

a gardé ses aptitudes propres, et se bat donc de manière différente. Cody est agile et puissant, Cougar est le spécialiste du gros gnou et maîtrise quelques jolies prises de catch, quant à Guy, c'est un spécialiste des arts martiaux.

Souvenirs, souvenirs...

Au fil du jeu, on peut récupérer divers outils afin de se simplifier la tâche, comme, par exemple, des couteaux ou des barres de fer, et de temps à autre, un peu de nourri-

ture permet de remonter son niveau d'énergie. Graphiquement, le jeu est réussi et reste très fidèle aux versions de l'époque. Évidemment, le scrolling est horizontal et ne fatigue pas trop notre GBA qui, par moment, affiche sans difficulté un grand nombre de persos à l'écran. Enfin, sur le plan de la jouabilité, la prise en main est rapide, et maîtriser l'ensemble des coups se fait sans difficulté. Heureusement d'ailleurs, car certains adversaires sont toujours aussi coriaces, et les boss toujours aussi puissants... Pour finir, sachez que l'on peut y jouer à deux en link. ■



oh oui!

Zano

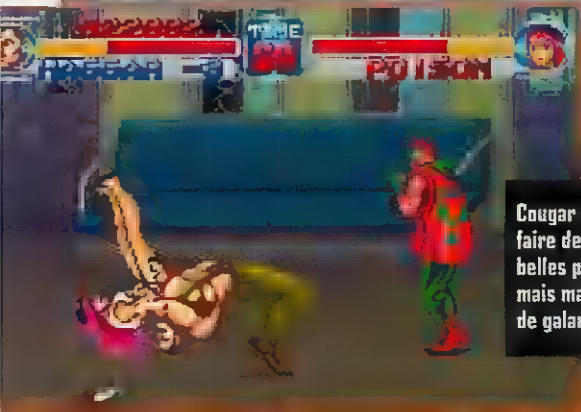
Franchement, l'arrivée de titres de la Snes sur Game Boy Advance me ravit. À l'heure des 128 bits de salon, me faire un petit jeu de baston en 2D à défilement horizontal sur une portable m'éclate totalement. Ce Final Fight n'a pas perdu de son charme, et s'avère toujours aussi divertissant, notamment en mode 2 joueurs. Enfin, sur le plan graphique, la GBA est étonnante et offre un jeu très fin et particulièrement coloré. Seuls les mouvements des persos s'avèrent toujours un peu raides.

À deux en link, c'est l'éclate assurée. Beaucoup trop dur pour les adversaires !



Un seul coup peut toucher un grand nombre d'ennemis.

Un grand classique



Cougar sait faire de belles prises, mais manque de galanterie.



Les premiers niveaux permettent de se faire la main tranquillement.



les plus

- les combats vivants
- la jouabilité très simple
- la 2D d'antan
- le mode 2 joueurs

les moins

- l'absence de nouveautés
- les persos un peu imprécis

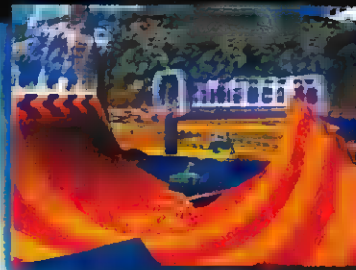
intérêt

87%

Final Fight fera plaisir à pas mal de joueurs. Il est toujours aussi sympathique et animé, mais quelques nouvelles options auraient été appréciables.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- BASTON
- 1-2 JOUEURS EN LINK
- Difficulté : PROGRESSIVE

UN GRIND ET
UN BACK-FLIP. OK !
ET EN 4EME VITESSE ?



360°

BACK-FLIP

GRIND

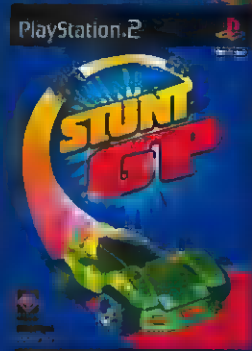
20 voitures radio-télécommandées personnalisables

24 circuits déjantés

26 bonus cachés

7 modes de jeu dont l'inédit mode freestyle

LES Auteurs
06 36 68 94 95
3615 VirginGames
BONNE PLUS D'INFO
www.virgininteractive.fr



PlayStation 2





ECLECTIC-MM SPRL
Rue Albert Meunier 80/82
1160 Auderghem

Tél: 00 32 2 703 02 05
Fax: 00 32 2 726 67 55
WWW.ECLECTIC-MM.COM

Toute une gamme Gameboy Advance !

Autonomie & Transport



BATTERY PACK ADVANCE
Batterie rechargeable ultra
légère & alimentation 2 en 1



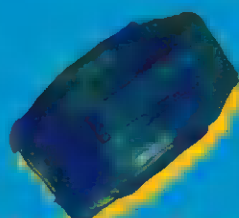
CHARGER BOY 2 en 1
Chargeur bureau original et pratique.
Conçu à la fois pour Gameboy Advance
et Gameboy Color.
Livré avec une batterie pour chacune
des deux consoles et une alimentation
220 Volts.



ADAPTATEUR ALIMENTATION 220 Volts
Adaptateur spécial permettant
d'alimenter la Gameboy
Advance pour jouer sur l'élec-
tricité et économiser les piles



ADAPTATEUR ALLUME-CIGARE
Permet d'alimenter
la Gameboy Advance
sur l'allume-cigare
de la voiture



HIP CLIP ADVANCE
Clip astucieux s'accrochant
à la ceinture.
Idéal pour transporter sa
Gameboy Advance.

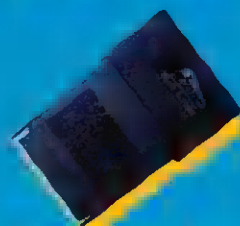


6-PACK GAMEBOY ADVANCE
Pack de 6 coques de protections
pour cartouches GBA

Fun & Gameplay



CÂBLE MULTILINK ADVANCE
4 JOUEURS
Permet de s'affronter sur Game-
boy Advance
Jusqu'à 4 joueurs en simultané
avec un seul câble, sans autre
produit ajouté



AIR LINK R.F. 900 Mhz
Permet de s'affronter
sur Gameboy Advance
Jusqu'à 4 joueurs en
simultané
Fonctionne totalement
sans fil !



LIGHT MAGNIFIER ADVANCE
Loupe pour agrandir la taille
de l'image
Double source éclairante pour
jouer dans le noir
Ajustable en hauteur



STICKBOY ADVANCE
Permet d'améliorer sensiblement
la prise en main de la Gameboy
Advance
Fonction MiniStick
Capot protecteur pour l'écran



RADIOBOY ADVANCE
Adaptateur radio FM
pour Gameboy Advance



SUN FILTER
Filtre réalisé en plastique
spécial pour diffuser les
rayons du soleil et éviter
les reflets

Sur Gameboy Color : Les produits originaux :

Gold Pack & Silver Pack



Le pack le plus sympa de l'été!

Trois produits en édition dorée ou argentée selon le pack choisi. Contient: 1 Wormlight pour jouer dans le noir, 1 Cable Link 4 Tères pour s'affronter entre amis, 1 Xpress Cover Set pour changer la couleur de sa Gameboy Color rapidement et sans outil.



HIP CLIP

Clip astucieux s'accrochant à la ceinture, idéal pour transporter sa Gameboy Color.



BLOB LIGHT

Lumière flexible (blanche) en forme de monstre. Hyper fun!

Et aussi toute une gamme de produits plus classiques...

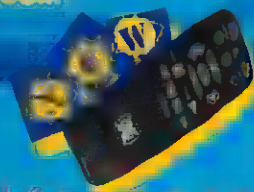
La gamme PS2



Extreme Pad
Manette 100% analogique



Extreme Stand
Socle vertical ajustable en largeur



Télécommande
NOUVEAU MODÈLE:
compatible avec consoles JAP, USA et PAL.
Switch pour sélectionner l'origine de la console.



Multitap 2
Quadruple pour la PS2



Cable Super RGB
Cable RGB Audio spécifiquement créé contre les écrans verts pour la lecture des films DVD.



Cable SVHS
Permet d'améliorer l'image

La gamme PS & PSone



Smart Joypad
Le célèbre adaptateur de manettes PS sur PC.



Power Shock
Design légal et ergonomique.



Manette
Standard
Design légal et ergonomique.



Et toute une gamme de câbles.

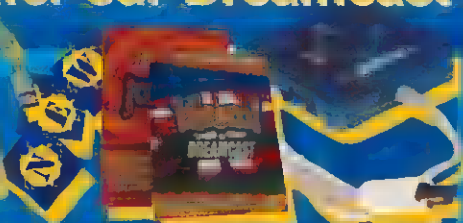
Des packs promotionnels d'enfer sur Dreamcast



Twin Pack
Pack promotionnel contenant une manette vibrante Shockpad et une carte mémoire 4 megas à un prix défiant toute concurrence.



Hires Pack
Dreamcast GT2 + VGA box + double amélioration graphique



CONTROL PACK
Dreamcast GT2 + Dream Connection 3en1 la folie PSX sur DC!



Service pour la France :

- Commande passée aujourd'hui = Livraison demain avant midi DANS TOUTE LA FRANCE (par service CHRONO-POST, depuis centre d'envoi en France)
- Livraison le samedi sans frais supplémentaire DANS TOUTE LA FRANCE
- FRANCO DE PORT à seulement 1500FF de commande!

Vos Avantages

- Gamme complète plus de 60 références sur toutes les consoles.
- Import direct d'usines.
- Stocks permanents*
- Facilités de paiement.**
- Qualité de fabrication & garantie 1 an.
- Packagings optimisés pour faciliter la mise en rayon (multi-langue, code barre, blister scellé)
- Envois quotidiens dans toute l'Europe.



Amigos! Qué calor!
C'est à la sueur de mon
front que je vous livre cette
brûlante fournée de
Speedies.

Si, si, ensuite, yé pars me
faire rôtir le sombrero, en
buvant de la tequila glacée,
bercée par le gracieux
dandinement de hanches
des pépées sur la plage.
Le bonheur, je veux!

Sous le soleil de Mexicoooo,
mon n'veu!

Une fois de plous, yé vous
souhaite de bonnes
vacances, amigos!

Speedy Gonzatest

LES FOUS DU VOLANT

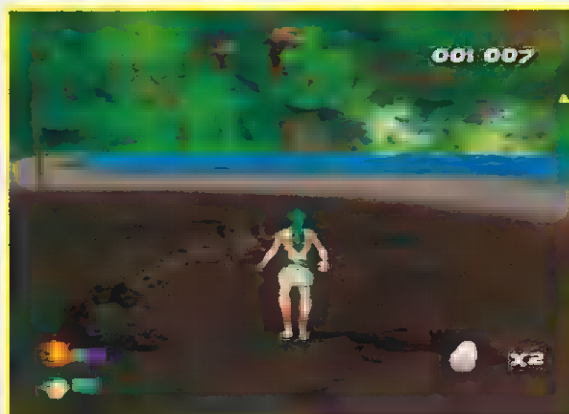
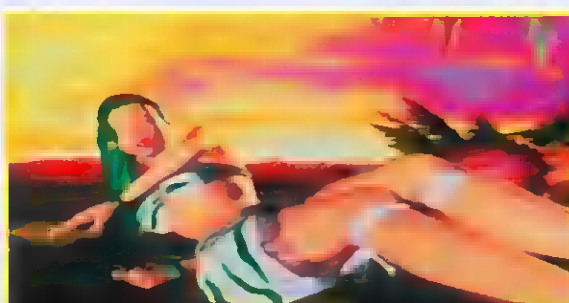


75%

Olé! Satanas et Diabolo sont de retour! On les avait déjà vus sur Dreamcast et PlayStation. Le jeu est ici à peu près le même. Une course colorée aux textures cartooniques, axée sur le principe de Mario Kart.

Sauf qu'on possède trois armes dès le départ. Trois armes qui diffèrent selon le conducteur choisi. Bref, c'est plutôt sympa, mais pas très original. La jouabilité aurait pu elle aussi être meilleure...

Éditeur: Infogrames.



STAR WARS BOMBAD RACING



60%

C'est pas le bon mois pour la PS2, qui cumule les titres foireux... Rien de mieux pour prouver ce Bombad Racing

qui reprend les courses de modules d'Episode One avec des personnages miniaturisés façon SD. Bref, encore une repompe facile et pas chère. Comme ça marqué Star Wars dessus, tous les moutons vont l'acheter, mais pas les aigles qui lisent Consoles+. Bombad Racing est sympa cinq minutes, un peu écœurant quand on a payé sa console trois mille balles.

Éditeur: LucasArts



PORTAL RUNNER

Lors de la visite d'une grotte, notre héroïne découvre une curieuse et néanmoins agressive créature. Non loin de là, deux portails d'énergie luisent dans

l'obscurité. Suite à un violent coup, la jeune femme se retrouve téléportée au temps des dinosaures. Le jeu se déroule en 3D, c'est pas très beau,

pas très original et pas très jouable. Vous l'avez compris, c'est un peu trop pas très.

Éditeur: Infogrames.



55%

ARMY MEN'S AIR ATTACK: BLADE'S REVENGE



60%

Jusqu'à quand cette série bas de gamme va-t-elle se perpétuer ? Mis à part Kael, je ne connais personne qui aime ce jeu... Cet épisode reprend plus ou moins le principe de la série des Strike, d'Electronic Arts. On contrôle un hélico, et on doit remplir des petites missions. En gros, excepté ce point commun avec un bon jeu, ce titre ne possède pas grand-chose. Éditeur 3DO.



UEFA CHALLENGE



65%

Voilà un jeu de foot qu'il est bien raté. Dès le coup d'envoi, on s'aperçoit que la vitesse de jeu est mal réglée. Ce qui donne un rythme totalement irréaliste aux matchs. Animation et graphismes sont eux tout bonnement indignes de la PlayStation 2. Du côté de la jouabilité, c'est tout aussi foireux. Bref, cet UEFA Challenge a tout faux et mérite la relégation. Éditeur : Infogrames.



KRAZY RACERS



85%

Le temps passe, et les titres GBA se font de plus en plus nombreux. Jusqu'à présent on prie pour que ça dure, car on n'a encore rien vu de médiocre. Ce petit concurrent de Mario Kart de Konami aurait bien mérité une page dans Consoles+. Hélas, avec l'actu brûlante de l'E3, ça n'a pas été possible. Quoi qu'il en soit, ce Krazy Racers est une réussite. Il comprend un petit mode de gestion à la Gran Turismo. Graphiquement, c'est tout fait honorable, au niveau de la jouabilité rien redire non plus. Bref, ceux qui ne peuvent vraiment pas souffrir d'attendre la sortie de Mario Kart peuvent se jeter sur ce titre sans peur. Éditeur : Konami.



X-MEN WOLVERINE'S RAGE



84%

Activision se spécialise dans l'adaptation de comics américains. L'expérience Spiderman sur DC et PS fut plutôt bonne ; je n'avais donc pas d'inquiétude pour cette nouvelle cartouche sur GBC. À juste titre, c'est rapide, jouable et bien fun. On avance avec fluidité et aisance, on blaste du vilain à grands coups de griffes, les animations sont détaillées... Bref, c'est du tout bon. C'est pas extraordinaire non plus, mais si vous aimez le personnage, n'hésitez pas, manier Serval sur la GBC est un vrai plaisir... Éditeur : Activision.



SPIDERMAN 2 SINISTER SIX



85%

Je n'aime pas faire de généralité, mais force est de constater que les adaptations d'Activision, que ce soit pour les Marvel ou l'univers de Disney, sont généralement bonne facture. C'est encore le cas ici, avec cette suite des aventures de Spidey. Maniabilité, graphismes et animation assurent de passer un bon moment avec ce petit jeu d'action. Les épisodes PS et PS2 devraient arriver bientôt. Prions pour qu'ils soient aussi réussis. Éditeur : Activision.



FOLLES POURSUITES



70%

Voilà un jeu qui devrait plaire aux téléspectateurs. Plein les yeux. Il reprend les plus grandes courses-poursuites menées par la police à travers les États-Unis. Fun, me direz-vous ? Certes, mais on ne peut s'empêcher de faire la comparaison avec Driver 2. Et là problème : on en est bien loin. La réalisation est tout simplement médiocre, et le principe un poil répétitif. Dommage pour Activision, mais bon, on ne peut pas sortir que des bons titres, la preuve... Éditeur : Activision.



40%

AIDYN CHRONICLES

Une nouveauté qui n'en est pas une, pour N64. Aidyn Chronicles est un RPG très classique, ressemblant parfois à Summoner sur PlayStation. Un prince fuit son royaume et part à l'aventure. Chemin faisant, les rencontres sont amicales ou hostiles. Rien de

très original, sauf peut-être la masse de défauts. Entre autres, les scènes de combats sont catastrophiques et injouables. Un cercle limite les mouvements, empêchant de frapper un ennemi éloigné. Mais le gros point noir, c'est l'ambiance néantissime. Pas de voix, des musiques mal accordées. On s'ennuie atrocement. Éditeur : THQ.

CONCOURS

120 GAGNANTS!



photos non contractuelles

* 0892 : 2.21 TTC / min

7^e au 21^e prix :

1 jeu Sonic Adventure 2
+ 1 jeu Sonic Shuffle



SONIC™



1^{er} au 6^e prix :
1 Dreamcast
collector dédiée
par Naka-San,
le créateur de Sonic



22^e au 46^e prix :
1 montre Swatch Sonic

47^e au 66^e prix :
1 jeu Sonic Shuffle

67^e au 120^e prix :
1 tee-shirt
Sonic Adventure 2



CONSOLES+

Joue et gagne au
0892.687.387*

Extrait du règlement : Consoles + organise un concours du 27/06/01 au 23/08/01 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 0892.687.387*. Les gagnants seront déterminés d'après les 120 meilleurs scores obtenus. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & Conty, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Sonic, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.

*Sega et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Corporation 2001. © SEGA/SonicTeam, 2001.

BANC D'ESSAI COMPARATIF 07/2001
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces

COINCÉ

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU

AÏE, UN MOT DE PASSE

'RAME CETTE CAISSE

AÏE, LE BOSS

ZUT, J'AI PAS LA CLÉ

TROP DUR CE PERMIS

PLUS DE MUNITIONS

DUI A BATTRE, LUI

CIRCUITS C'EST TOUT?

avec astuces

DÉCOINCÉ

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!

AH MAIS JE LE CONNAIS!

TIENS? UN TURBO!

EXPLOSÉ, LE BOSS

LA PORTE EST OUVERTE

ÇA ALORS, 'EU SANS FORCER!

AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?

DÉSINTÉGRÉ, LUI

YES! 5 CIRCUITS SHADOW

3615 astuces®

☎ 08 92 68 32 64

GAGNEZ

PLAYSTATION 2
+PORTABLE+GT3

sur les: 3615 ASTUCES ou 08 92 68 32 64.

ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
MISE À JOUR IMMÉDIATE
PREVIEWS EN DIRECT DU JAPON 🇯🇵

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces® est à votre service 7j/7, 24h/24: par minitel - 3615 astuces- ou téléphone - 08 92 68 3264.

tips

Action Replay, cheat codes, astuces...

SPIDERMAN

Retrouvez aussi
Matt Hoffman's (PS),
Fear Effect 2 (PS),
Rogue Spear (PS),
Castlevania : Circle
Of The Moon (GBA),
Syphon Filter (PS)



MATT HOFFMAN PRO BMX

Comme son nom l'indique, Matt Hoffman Pro BMX est l'égal de Tony Hawk's Pro Skater, mais à vélo. Le jeu est très prenant et les figures à réaliser ne sont pas toujours évidentes. Le principe est également le même que pour son homologue sur skateboard. Grâce aux codes qui suivent, vous allez prendre encore plus votre pied et atteindre des hauteurs vertigineuses. Attention la tête !



OBTENIR 10 FOIS PLUS DE POINTS

Durant le jeu, faites pause, maintenez L1 enfoncé et effectuez les manipulations suivantes : Carré, Cercle, Cercle, Haut, Bas et Bas. Répétez le code pour annuler son effet.



Vous allez atteindre des records. Ce sont vos amis qui vont être étonnés.

OBTENIR 10 FOIS MOINS DE POINTS

Durant le jeu, faites pause, maintenez L1 enfoncé et effectuez les manipulations suivantes : Haut, Bas, Haut, Cercle, Cercle et Carré. Répétez le code pour annuler son effet.



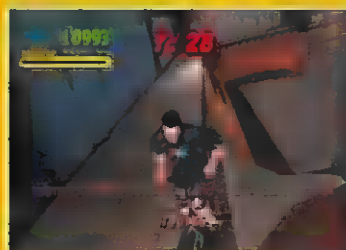
On se demande à quoi ça peut servir. En l'utilisant, vous perdrez, c'est évident.

OBTENIR UNE BALANCE PARFAITE

Durant le jeu, faites pause, maintenez L1 enfoncé et effectuez les manipulations suivantes : Carré, Gauche, Haut, Droite. Répétez le code pour annuler son effet.

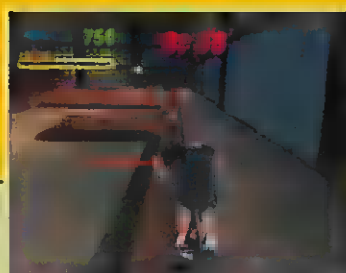
DÉSACTIVER LA BALANCE

Durant le jeu, faites pause, maintenez L1 enfoncé et effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Cercle, Carré, Triangle, Carré, Cercle et Croix. Répétez le code pour annuler son effet.



La barre de la balance a disparu. Effectuer des grinds devient dangereux.

Vous pouvez maintenant grinder et ne jamais vous arrêter.



SPÉCIAL TOUJOURS DISPONIBLE

Durant le jeu, faites pause, maintenez L1 enfoncé et effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Bas, Triangle, Cercle, Haut, Gauche, Triangle et Carré. Répétez le code pour annuler son effet.



À vous les plus grandes figures en BMX. Les chutes sont cependant toujours au programme.

OBTENIR PLUS DE TEMPS

Durant le jeu, faites pause, maintenez L1 enfoncé et effectuez les manipulations suivantes : Carré, Haut, cercle et Croix. Répétez le code pour annuler son effet.



Vous avez tout le temps nécessaire pour obtenir un maximum de points et remplir tous les objectifs.

OBTENIR LES GROSSES ROUES

Durant le jeu, faites pause, maintenez L1 enfoncé et effectuez les manipulations suivantes : Bas, Cercle, Cercle et Bas. Répétez le code pour annuler son effet.



Sans être énormes, on constate facilement qu'elles sont plus grosses que d'habitude (je parle des roues).

FEAR EFFECT 2

Comme nous vous l'avions annoncé le mois dernier dans la soluce, voici les codes de Fear Effect 2 : Retro Helix. Pour activer les codes intéressants, il faudra au préalable terminer le jeu une fois. C'est le prix à payer pour tricher. Si vous êtes coincé dans l'aventure, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil au Consoles+ n° 113.

POUR OBTENIR LES GALERIES D'IMAGES

À l'écran titre du CD1, effectuez les manipulations suivantes :

Gauche, Droite, Haut, Bas, Bas.

Un son se fera entendre.

Pour le CD2 :

Haut, Haut, R1, R1, R1 et Carré.

Pour le CD 3 :

L1, R2, L1, R2, L1 et Carré.

Et pour le CD4 :

Cercle, Cercle, Carré, L2 et Carré.

Les galeries se trouvent dans les options.

LES CHEAT CODES

Pour entrer les codes suivants, terminez le jeu une première fois.

Commencez une nouvelle partie et attendez la fin de la séquence d'intro.

Dès que Rain s'en va, et que vous pouvez contrôler Hana, allez tout de suite à gauche pour atteindre un petit panneau de contrôle (juste après le tableau avec les boutons). Montez afin que l'option « Utiliser » apparaisse. Appuyez sur Triangle et entrez l'un des codes suivants :

Toutes les armes : 11692

Munitions infinies : 81166

Mode grosse tête : 10397



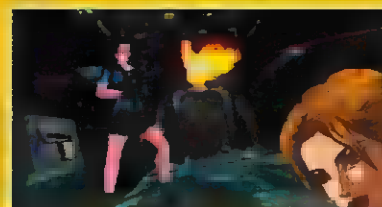
C'est ici qu'il faut entrer les codes.



Rangez votre arme et appuyez sur le bouton X pour faire apparaître l'écran du panneau de contrôle.



Depuis que les garçons la trouvent sexy, Hana a pris la grosse tête.



En entrant les bons codes, vous obtiendrez toutes les armes et les munitions infinies.



C'est à cet écran que s'effectuent les codes pour faire apparaître les galeries d'images.



3615 TIPS 0836688477

Tips et solutions par MINITEL

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

Tips et soluces
de 1800 jeux !



RAINBOW SIX : ROGUE SPEAR



Rogue Spear vous met aux commandes d'une unité d'élite qui doit accomplir diverses missions d'intrusion ou de sauvetage. La difficulté assez élevée est un véritable problème. Recommencer vingt fois la même chose est très frustrant. Grâce aux codes qui suivent, vous pourrez passer les missions trop ardues.

OBTENIR L'ÉCRAN DE CHOIX DES NIVEAUX

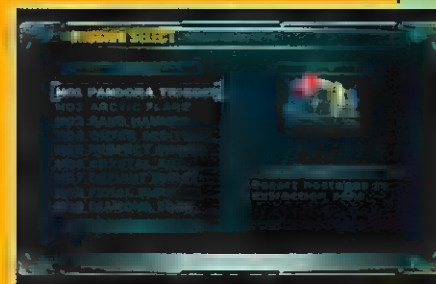
Commencez le jeu sans insérer de Memory Card. Sélectionnez le mode « Campaign », et choisissez « Load Game ». Vous pouvez maintenant entrer le mot de passe suivant: P8K!H!P8P?H!?

Pour les codes des niveaux, il faut procéder de la même manière.

Niveau 2: 4VN8H8PYP?H87
Niveau 3: WYL8L8XQH?L8Z
Niveau 4: !YP5P5?QH?P8Z
Niveau 5: CZT5T5HRF?T8Z
Niveau 6: KZX5V5PRF?X8Z
Niveau 7: SZ75Z5XRF?78Z
Niveau 8: 6Z?595?RF??8Z
Niveau 9: C6DV8VHSF989J
Niveau 10: K66VFRPSF969J
Niveau 11: S6KVJRXCF9K9J



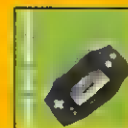
C'est à cet écran qu'il faut entrer les codes des niveaux.



Vous pouvez maintenant vous rendre dans le niveau de votre choix.



CASTLEVANIA : CIRCLE OF THE MOON



Castlevania fait partie de mes jeux préférés sur console portable. Ce titre possède une grande durée de vie et il est très difficile. De plus, c'est graphiquement et musicalement une merveille. C'est donc avec un bonheur non dissimulé que Consoles+ vous livre les tout premiers codes pour une cartouche Game Boy Advance. Beaucoup trop yo !!!

OBTENIR LE MAGICIEN

Commencez une nouvelle partie, et entrez le nom suivant pour votre héros: FIREBALL. Le mot « Magician » va apparaître, et un son confirmant la réussite du code se fera entendre. Ce personnage possède tous les pouvoirs que recèlent les cartes.

OBTENIR L'ARBALÉTRIER

Commencez une nouvelle partie, et entrez le nom suivant pour votre héros: CROSSBOW. Le mot « Shooter » va apparaître, et un son confirmant la réussite du code se fera entendre. Ce personnage possède une grande énergie et des armes super puissantes. De plus, il peut lancer des couteaux.

OBTENIR LE COMBATTANT

Commencez une nouvelle partie, et entrez le nom suivant pour votre héros: GRADIUS. Le mot « Fighter » va apparaître, et un son confirmant la réussite du code se fera entendre. Nathan, le héros est ultra puissant. Aucun ennemi ne pourra lui résister. Par contre, il n'y a pas de cartes à récupérer dans ce mode.



0836688477 3615 TIPS

Tous les solutions par TÉLÉPHONE

Tous les solutions par MINITEL

Mise à jour permanente !

SCOREGAMES

MULTIMEDIA

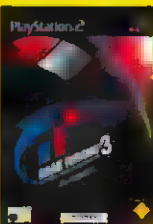
NOUS RACHETONS CASH
TOUS VOS
JEUX VIDEO

*Voir modalités en magasin

Playstation 2

Les Nouveautés du Mois

Gran Turismo 3



Ref: 29357

Summoner



Ref: 29384

Onimusha



Ref: 30233

Dreamcast



Ref: 29653



Ref: 29651



Ref: 30192

PS One



Ref: 29151



Ref: 28209

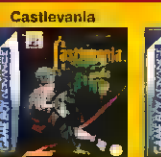


Ref: 27810

Game Boy Advance



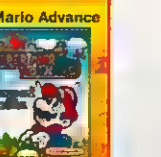
Ref: 30314



Ref: 30097



Ref: 30078



Ref: 29838

VIRTUAL TABLE TENNIS

Le 1^{er} Ping-Pong de salon !



ref: 30178

- Formule "tout compris" : console, jeu et les 2 raquettes
- Se connecte directement à la TV ou au magnétoscope
- Se joue seul ou à deux.
- Simule les vrais gestes.

599F

Achetez votre
GAME BOY ADVANCE

Au prix de la **GAME BOY COLOR**



~~799F~~

499F*

*Offre soumise à conditions : SCORE-GAMES vous reprend votre Game Boy Color 200F (sous réserve de son parfait état) à votre satisfaction sur l'achat d'un Game Boy Advance. Ou vous déduit 200F du 799F (prix de la Game Boy Advance) Vous ne payez que la différence, soit 499F. Offre valable du 22 juin au 31 août 2001.

N'oubliez pas que nous reprenons également tous vos jeux que vous pouvez déduire du prix de la GBA

OKAZ

Dreamcast	Playstation	Playstation 2
25506 AERO WINGS 79F	28991 007 RACING 79F	28208 DEAD OR ALIVE II 299F
25564 BLUE STINGER 99F	29368 C-12 99F	28359 FIFA 2001 279F
24976 CODE VERONICA 99F	28066 DRIVER II 49F	28441 ORPHEN 109F
27418 ECCO THE DOLPHIN 149F	28318 ISS 2000 99F	29294 SHADOW OF MEMORIES 299F
26575 MSR 149F	27709 LEGEND OF DRAGON 99F	28202 TEKKEN TAG 279F
27433 SHEN MUE 244F	24420 X-FILES 69F	29298 ZOE 299F

GARANTIE 1 AN

Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin.

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 150F (HORS CONSOLE) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*

(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement.

Nom : _____ Prénom : _____
 Adresse : _____
 Ville : _____
 Code Postal : _____ Téléphone : _____
 Code Client : _____ E-Mail : _____

Dans le cadre de l'achat
 "déconseillé aux mineurs"
 Je certifie être majeur(e)
 Merci d'apposer votre
 signature

Score-Games VPC
 8-10, rue Avallée
 92245 MALAKOFF cedex

Mode de Règlement

- ☐ Je règle par chèque
- ☐ Je règle par mandat
- ☐ Je règle par Carte Bancaire n°:

Expire le _____ / _____
 Signature : _____

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H [1 à 6 jeux/films 49F] Console/Lecteur 70F		
Frais de port Distingo 48H [1 à 2 jeux/films 29F] Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO [1 à 6 jeux/films 99F] Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

VOUS POUVEZ COMMANDER
 PAR TELEPHONE :
01 46 735 720
 PAR FAX :
01 46 735 721
 PAR MINTEL :
36-15 SCOREGAMES
 PAR INTERNET :
SCOREGAMES.COM

SKYROCK
 PREMIER SUR LE
www.skyrock.com

- PARIS/ST LAZARE**
 6 rue d'Amsterdam
 75009 PARIS
 Tél: 01 53 320 320
- PARIS/JUSSIEU**
 46 rue des Fossés Saint Bernard
 75005 PARIS
 Tél: 01 43 29 59 59 ou 01 46 33 68 68
- PARIS/ST MICHEL**
 56 boulevard St Michel
 75006 PARIS
 Tél: 01 43 25 55 55
- PARIS/VICTOR HUGO**
 137 avenue Victor Hugo
 75116 Paris
 Tél: 01 44 05 00 55
- PARIS/VAUGIRARD (15)**
 365 rue de Vaugirard
 75015 Paris
 Tél: 01 53 688 688
- CHELLES (77)**
 Centre Commercial Chelles 2
 Nationale 34 - 77508 Chelles
 Tél: 01 64 26 70 10
- ORGEVAL (78)**
 C. Ciel Art de Vivre Niv. 1
 Tél: 01 39 08 11 60
- VERSAILLES (78)**
 16 rue de la Patoirise
 78000 Versailles
 Tél: 01 39 50 51 51
- VELIZY (78)**
 37 avenue de l'Europe
 78140 VELIZY VILLACOURLAY
 Tél: 01 30 700 500
- CORBEIL (91)**
 C. Commercial VILLAGE A6
 91813 VILLAGE
 Tél: 01 60 86 28 28
- ANTONY (92)**
 25 av. de la Division Leclerc N20
 92160 Antony
 Tél: 01 46 665 666
- BOULOGNE (92)**
 60 av. du Général Leclerc N. 10
 92100 BOULOGNE
 Tél: 01 41 31 08 08
- LA DEFENSE (92)**
 C. Ciel Les Quatre Temps
 Rue des Arcades Est - Niv. 2
 Tél: 01 47 73 00 13
- AULNAY (93)**
 C. Ciel Parinar - Niv. 1
 93606 Aulnay sous Bois
 Tél: 01 48 67 39 39
- PANTIN (93)**
 63 avenue Jean Lolive N. 3
 93500 PANTIN
 Tél: 01 48 44 32 32
- ST DENIS (93)**
 C. Ciel St Denis Basilique
 passage des Archaletiers
 93200 ST DENIS
 Tél: 01 42 43 01 01
- DRANCY (93)**
 C. Ciel DRANCY AVENIR
 220, rue de Stalingrad - N. 186
 93700 DRANCY
 Tél: 01 43 11 37 36
- CHENNEVIERES (94)**
 C. Ciel PINEVENT N. 4
 94400 CHENNEVIERES
 Tél: 01 45 939 939
- CRETEIL (94)**
 5 rue du Général Leclerc
 94000 Créteil
 (Entrée rue piétonne, Créteil Village)
 Tél: 01 49 81 93 93
- KREMLIN BICETRE (94)**
 30 bis av. de Fontenille N. 7
 94270 Kremlin Bictre (Porte d'7)
 Tél: 01 43 901 901
- FONTENAY SOUS BOIS (94)**
 C. Ciel Val de Fontenay
 94120 Fontenay sous Bois
 Tél: 01 48 76 6000
- CERGY PONTAISE (95)**
 C. Ciel Cergy 3 Fontaines
 95000 Cergy
 Tél: 01 34 24 98 98
- SANNOIS (95)**
 C. Ciel Carrefour
 95110 SANNOIS
 Tél: 01 30 25 04 03
- MARSEILLE (13)**
 C. Ciel Grand Littoral
 13404 MARSEILLE
 Tél: 04 91 09 80 20
- HEROUVILLE ST-CLAIR (14)**
 C. Ciel St-Clair
 14200 HEROUVILLE St-Clair
 Tél: 02 31 951 952
- TOULOUSE (31)**
 14 rue Temponières
 31000 Toulouse
 Tél: 05 61 216 216
- RENNES (35)**
 20, rue du Maréchal Joffre
 35000 Rennes
 Tél: 02 99 78 25 25
- REIMS (51)**
 44, rue de Talleyrand
 51100 REIMS
 Tél: 03 26 91 04 04
- LILLE (59)**
 52 Rue Esquermoise
 59000 LILLE
 Tél: 03 20 519 559
- FLERS (59)**
 C. Ciel Carrefour Douai-Flers
 RN 43
 59128 FLERS en Escrebieux
 Tél: 03 27 98 05 05
- COMPIEGNE (60)**
 37, 39 cours Guynemer
 60200 COMPIEGNE
 Tél: 03 44 20 52 52
- LYON (69)**
 5, rue Victor Hugo
 69002 LYON
 Tél: 04 72 409 405
- LE MANS (72)**
 44, 48 av. du Général De Gaulle
 72000 LE MANS
 Tél: 02 43 23 4004
- ALBERTVILLE (73)**
 C. Ciel GRAND CASINO
 2 A. du Chiriac
 73200 ALBERTVILLE
 Tél: 04 79 31 20 30
- AMIENS console (80)**
 19 rue des Jacobins
 80000 Amiens
 Tél: 03 22 97 88 88
- AMIENS PC (80)**
 1, rue Lamarché
 80000 Amiens
 Tél: 03 22 80 06 06
- POTIERS (86)**
 12 rue Gaston Hulin
 86000 POTIERS
 Tél: 05 49 50 58 58
- SAINT-ETIENNE (42)**
 1, rue de la République
 42100 SAINT-ETIENNE
 Tél: 04 77 11 11 11



SPIDERMAN

L'homme araignée est de retour, et c'est sur Dreamcast qu'il devra affronter les méchants. Si sur le fond ce jeu est quasiment identique à la version PlayStation, il n'en est rien graphiquement. Spiderman est vraiment beau. Et en plus, il regorge de petites astuces bien sympas. Que demandez de mieux ? Tous ces codes s'entrent à l'écran des codes (logique, non ?).

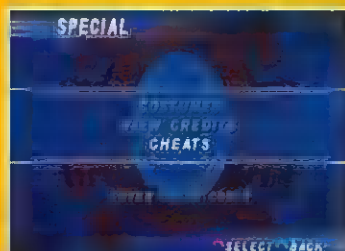


**VOIR LE STORY-BOARD
ROBERTSON**



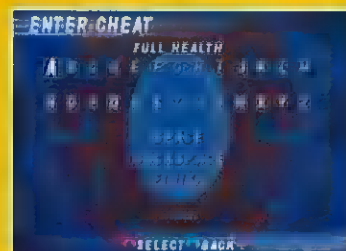
Vous pouvez découvrir les planches originales du story-board du jeu.

Note : le symbole « * » indique qu'il faut saisir un espace.



C'est à cet écran qu'il faut entrer les codes.

**OBTENIR LE PLEIN DE VIE
WEAKNESS**



Votre énergie sera toujours au maximum.

**DÉBLOQUER TOUTES LES
COUVERTURES DE COMICS
KIRBYFAN**



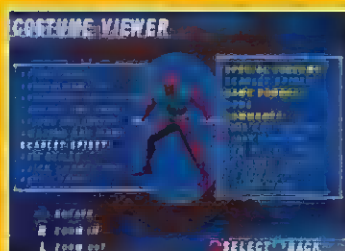
**OBTENIR LE SPIDERMAN
STICKMAN
STICKMAN**



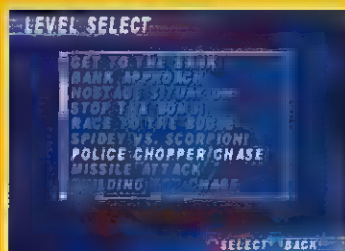
Votre héros est très fin. Une adaptation comics de l'Étrange Noël de M. Jack.

**MASTER CODE
LEANEST**

*Tout est
maintenant
débloqué.*



**CHOIX DU NIVEAU
MME*WEB ou MIME*WEB*LEANEST**



Vous pouvez maintenant choisir votre mission.

**ÊTRE INVINCIBLE
ADMNTUM**

*Le mot
« invulnérable »
apparaît en
haut de l'écran.*

**TOILES D'ARAIGNÉE
INFINIES
GLANDS**



Vous pouvez utiliser votre toile quand bon vous semble.

**OBTENIR LA COLLECTION
DE COMICS
FANBOY**

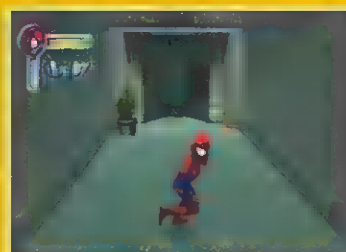


**OBTENIR TOUTES LES
SCÈNES
CINEMA**



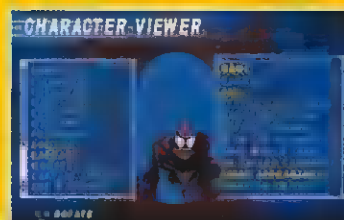
Voir la fin du jeu en moins de 30 secondes, c'est possible !

**MODE GROSSE TÊTE
EGOTRIP**

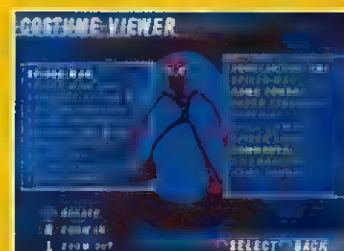


À force de sauver les gens à coups de super pouvoirs, on finit par avoir une tête grosse comme une pastèque.

**TOUTES LES GALERIES
DE PERSONNAGES
RGSLLRY**

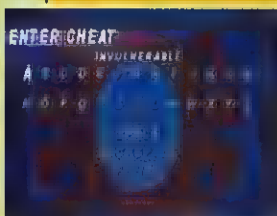
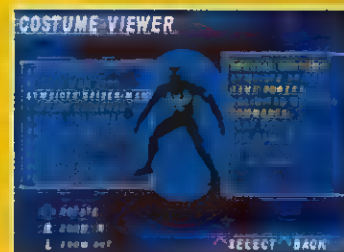


**OBTENIR LE SPIDERMAN
EN DESSIN ANIMÉ
FUNKYTWN**



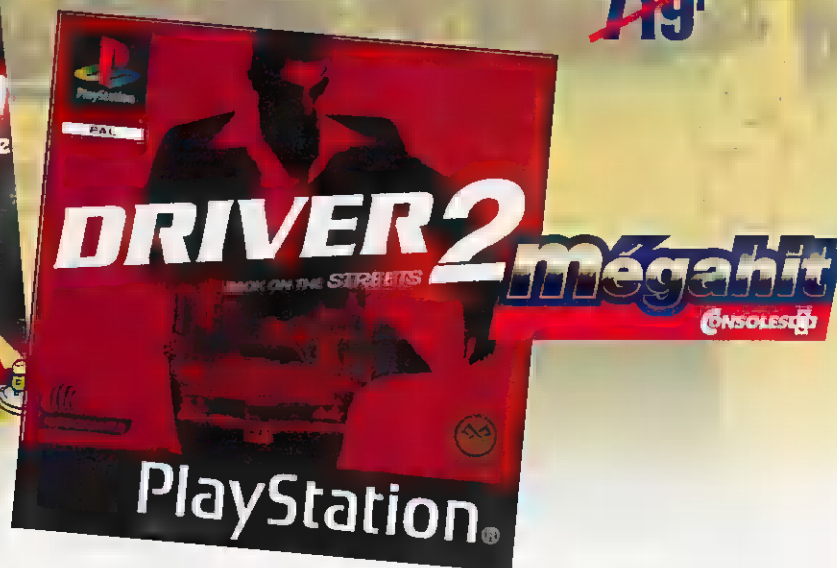
Spiderman avec une morphologie assez étrange ; comme dans un dessin animé.

**OBTENIR LE COSTUME
SYMBIOTE DE SPIDERMAN
SECRETWAR**



VOUS AVEZ AIMÉ LE PREMIER ?

Recevez **DRIVER 2** avec votre abonnement



12 numéros de Consoles + : 420^F

le jeu Driver 2 : 299^F

~~719^F~~

Pour vous : 519^F seulement

Economisez 200^F !



Driver 2 - © 2000 Infogrames. All Rights Reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. Playstation and the Playstation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519^F au lieu de 719^F soit 200^F d'économie.

Je recevrai le jeu **Driver 2** sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

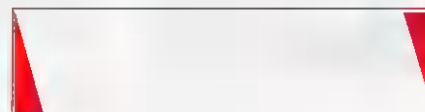
Date de naissance : (facultatif) Tél.: (facultatif) :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

.....

Signature obligatoire :



Date d'échéance :

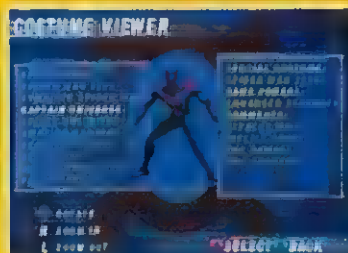
Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Driver 2 au prix de 299F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

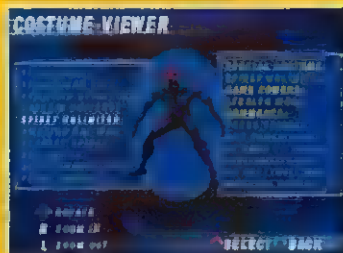


SPIDERMAN (SUITE)

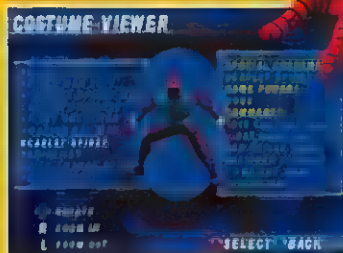
OBTENIR LE COSTUME DE SPIDERMAN VERSION 2099 MIGUELON



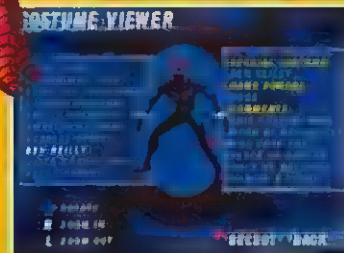
OBTENIR LE COSTUME INFINI DE SPIDERMAN SYNOPTIC. Pressez la touche L pour devenir invisible.



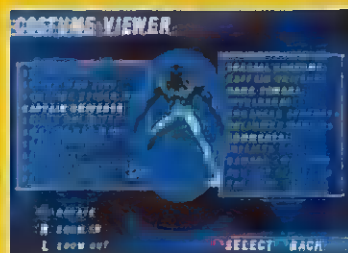
OBTENIR LE COSTUME SCARLET POUR SPIDERMAN XILTRNS



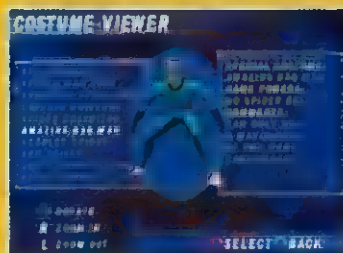
OBTENIR LE COSTUME DE BEN REILLY CLUBNOIR



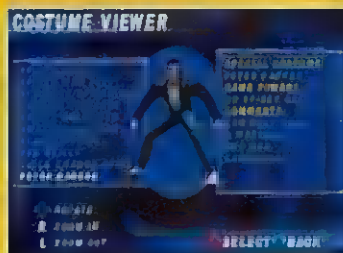
OBTENIR LE COSTUME DE CAPTAIN UNIVERIS TRISNTL



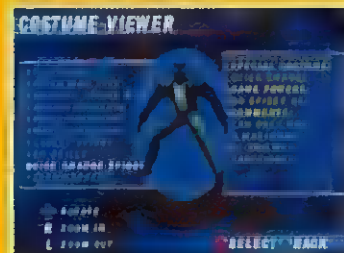
OBTENIR LE COSTUME AMAZING BAGMAN KICK*ME



OBTENIR LA TENUE DE PETER PARKER MRWATSON



OBTENIR LE COSTUME DE RAPIDITÉ DE SPIDERMAN SM*LVIII

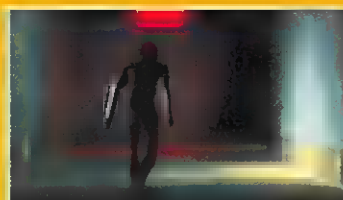


SYPHON FILTER 2

À la demande de Robert Biet, voici les codes de Syphon Filter 2. Gabe est maintenant aux côtés de Lian. Avec elle, le jeu est très progressif. Furtif au début, il revient ensuite au même niveau d'action qu'avec Gabe. Que ce soit avec l'un ou l'autre, il faut bien reconnaître que la difficulté est élevée. Les surdoués du pad utiliseront le code pour jouer en hard, les moins doués, pour passer à la mission suivante...

POUR CHANGER DE NIVEAU

Pendant la pause, placez-vous sur l'option « Map », puis appuyez simultanément maintenant: Droite + L2 + [] + Rond + Carré + Croix.



Si c'est réussi, allez dans les options où un menu de triche est apparu.

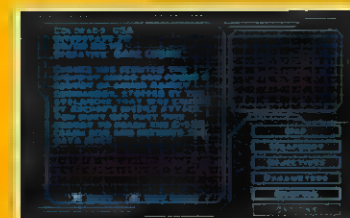
POUR AVOIR LE MENU DE CINÉMATIQUE

Pendant la pause, placez-vous sur l'option « Briefing », puis appuyez simultanément en maintenant: Droite + L1 + R2 + Rond + Croix. Pour accéder à ce menu, il faut avoir terminé le jeu. Si vous voulez deux scènes cinématiques supplémentaires, il faudra finir le jeu en mode expert.



POUR AVOIR LE MODE SUPER AGENT

Pendant la pause, placez-vous sur l'option « Weaponary », puis appuyez simultanément en maintenant: L2 + Select + Rond + Carré + Croix.



On peut activer ou désactiver cette option.

POUR AVOIR LE MODE EXPERT

Placez-vous sur l'écran principal sur l'option « 1 joueur ».

C'est ici que vous devez faire [] code.



C'est ici qu'il faut faire la manip.

Ne manquez pas LA GUERRE DES CONSOLES

volume 7

Qui sortira vainqueur ?

Game Cube, PS2, Xbox ...

Final Fantasy X

Interview révélations de son créateur
à l'occasion de la sortie du film
et de la 10^e édition du jeu.

Gran Turismo 3

Les secrets du créateur de GT.
Une aide de jeu pour gagner
les meilleures voitures de GT3.

CONSOLES 

En vente le 27 juillet

free shop

FANTASY GAME

PUCES POUR PLAY.



→ 59F



→ 129F

LIVRAISON RAPIDE

3000 48H

FIDÉLITÉ 100%

NOTICE CLAIRE

ASSISTANCE

TÉLÉPHONIQUE ET

INTERNET

INSTALLATION RAPIDE
AU MAGASIN

Attention, la NEO 2 est
réservée uniquement aux pros.

ACHAT CASH VOS JEUX VIDEO ET DVD.
TRÈS GRAND CHOIX DE JEUX OCCAS.

Magasin aux services de jeux
vidéo depuis 8 ans à Lyon.

FANTASY GAME

52 Rue de l'Université 69007 LYON

Tél. 04 7271 4344

Email: fantaisyg@wando.fr

LA CONSOLE MAGIQUE

SUPPORTS

NEC	SUPER FAMICOM	NEOGEO CARI
PS ONE	GAMEBOY COLOR	NEOGEO CD
PS 2	SATURN	NEOGEO POCKET
FAMICOM	DREAMCAST	WONDERSWAN

NEWS

EVERGRACE II JAP. (PS2)
SHADOW HEARTS JAP. (PS2)
FINAL FANTASY V JAP. (PS2)
FANTASY CHRONICLES US. (PS ONE)
ROBOT TAISEN ALPHA JAP. (DREAM)

Nombreux RPG dispo. sur tous supports...

LA CONSOLE MAGIQUE

69, RUE COLBERT

3000 TOURS

TEL. 02.47.05.55.77 FAX. 02.47.05.54.66
E-MAIL: la-console-magique@libertysurf.fr

Accessoires

Ce mois-ci, la rubrique Accessoires est placée sous le signe de l'E3. Elle est donc un peu spéciale, et pour une fois, nous ne vous livrerons pas notre verdict sur les accessoires présentés. En effet, il s'agit de modèles en démonstration qui ont attiré notre attention lors du salon. Nous les avons retenus pour leur côté original et fun. Alors, peut-être arriveront-ils bientôt en France ? À condition qu'ils trouvent des distributeurs...

Fighting Arena

PSone

Si les jeux de baston vous ont toujours donné envie de frapper pour de bon, il est temps d'essayer cet accessoire imposant signé Thrustmaster. Il sortira sous peu en France au prix approximatif de 800 F. Le principe : vous vous placez au milieu de la « cage », et au lieu d'appuyer sur des boutons pour donner des coups, passez vos mains ou vos pieds devant les capteurs à infrarouges, situés tout autour

de la « cage ». Quand les capteurs détectent vos membres en train de les titiller, ils déclenchent le coup de poing ou de pied, comme si on avait appuyé sur un bouton de la manette. Un peu éprouvant, pas très précis, mais très amusant. ■



Écran concave

Toutes plates-formes

L'intérêt de cet accessoire est de projeter une image de jeu (par l'intermédiaire d'un vidéo-projecteur) sur un écran en creux. Ce dispositif cherche à donner une impression de profondeur à l'image. Il est donc destiné aux jeux de courses,

mais uniquement pour la vue subjective. Pour jouer, on s'installe dans la cabine située devant et reliée à la console ou à l'ordinateur. Une idée marrante, qui devrait procurer de nouvelles sensations, mais qui risque de coûter la peau des fesses. ■

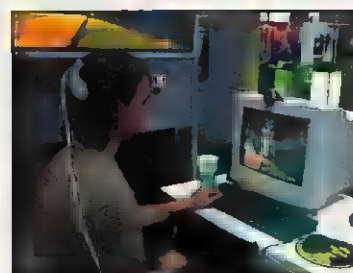


Souris frontale

PC

Sur PC, on déplace traditionnellement le curseur à l'aide d'une souris pilotée à la main (et non avec les pieds ou les coudes). Ce nouveau dispositif frontal de pointage vient bouleverser les habitudes. Un émetteur accroché au front se charge de transmettre les mouvements de la tête à un récepteur fixé sur l'écran. Pour déplacer le curseur, il faut donc bouger la tête, de façon très précise. Les concepteurs ont créé cette

souris frontale pour les Quake-like, afin de rendre ces jeux plus « intuitifs ». Mais il faut quand même une sacrée dose de patience pour arriver à maîtriser ça. ■



Game Skinz

L Game Skinz se présente sous la forme d'une paire de gants avec renforcements et matières antidérapantes situés à des endroits stratégiques. Agréables au toucher, ces gants existent en plusieurs tailles. Désormais, vos doigts ne souffriront plus après de longues heures d'entraînement au Dragon Punch ou de boosts excessifs sur Crazy Taxi! Une excellente idée, mais qui risque d'en faire rigoler plus d'un, malgré son

Toutes plates-formes



Poignées

Voici l'exemple type de l'accessoire complètement inutile, mais qui dégage un charme fou! Même si ces poignées, assorties aux couleurs de la portable, n'ont rien d'extraordinaire, elles ont le potentiel pour faire un malheur. Toute nue, la Game Boy Advance présentait déjà une ergonomie exceptionnelle. Eh bien, il a fallu que des fêlés lui ajoutent une prothèse qui se fixe sur le dos et qui ajoute deux poignées supplémentaires.

Game Boy Advance

Dès lors, la prise en main se rapproche de celle d'une manette PlayStation. La Game Boy Advance paraît tout de suite plus mastarde. Ils sont fous ces Coréens! ■

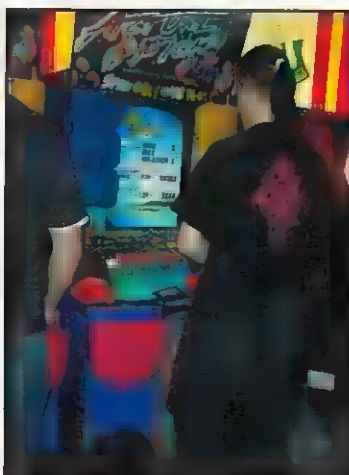


Action Fight

Après la danse et les maracas, c'est au tour des mandales d'être à l'honneur! Dans ce petit jeu d'arcade sans prétention, où l'on doit bouger son corps, le but est de frapper, en temps voulu, sur les bandes de coussins fixées sur la borne, au niveau des poings et des pieds. Dès que le signal de départ est donné, tapez du poing et des pieds, pour flanquer une correction mémorable au type derrière l'écran qui vous nargue. Malgré son aspect bourrin, ce jeu demande quand même du souffle et, surtout, un minimum de coordination. Le bon côté de la chose: Action

Arcade

Fight constitue aussi un excellent entraînement pour le self-défense. ■



free shop

"S'il ne devait y avoir qu'un site internet pour commander ses jeux vidéo import ça serait celui là"

Un client fidèle.

www.neoayato.com

N°1 de la vente par correspondance

Jeux video et console import

NEO GEO CART : PLAYSTATION JAP:

ART OF FIGHTING 2	399 FR\$	DRACULA CHRONICLE	549 FR\$
BLUE'S JOURNEY	349 FR\$	WILD AMBITION	399 FR\$
FATAL FURY 2 jp	189 FR\$	FRONT MISSION 3US	399 FR\$
FATAL FURY SPECIAL	299 FR\$	KENSHIN FIGHT	399 FR\$
FIGHTER'S HISTORY	449 FR\$	HOKUTO NO KEN	549 FR\$
GALAXY FIGHT	799 FR\$	POLICENAUTS	229 FR\$
MAHJONG STORY	499 FR\$	REAL BOUT	229 FR\$
RIDING HERO	449 FR\$	REAL BOUT SPECIAL	399 FR\$
SAMOURAI SPIRIT 1	249 FR\$	SOL DIVIDE NEUF	399 FR\$
SAMOURAI SPIRIT 2	299 FR\$	SOUKAIGI	299 FR\$
SAMOURAI SPIRIT 3	799 FR\$	XENOGEAR JAP	299 FR\$
SIDEKICKS 2	269 FR\$		
SONIC WINGS 3	1499 FR\$		
THE KOF 94 jp	699 FR\$		
THE KOF 96 jp	749 FR\$		
THE KOF 2000	TEL		
WORLD HEROES 2	249 FR\$		
WORLD HEROES 2 jet	399 FR\$		

SUPER FAMICOM:

DONKEY KONG 2	229 FR\$
DONKEY KONG 3	269 FR\$
FINAL FANTASY 6	299 FR\$
GUNHAZARD	199 FR\$
KEN 6	449 FR\$
MACROSS	549 FR\$
MAGICAL DROP	199 FR\$
ROCKMAN ET FORTE	299 FR\$
TALES OF PHANTASIA	579 FR\$

DREAMCAST JAP :

BANGAIOH	449 FR\$
TWINKLE STAR SPRITE	399 FR\$
KOF 99 EVOLUTION	449 FR\$

NEC CD ROM :

DRACULA XX	999 FR\$
YS 3	299 FR\$
YS 4	399 FR\$

PLAYSTATION 2 jp:

COFFRET BEATMANIA+CLAVIER	549 FRANCS
COFFRET SUCESS JOE+CLAVIER	699 FRANCS

ART BOOK :

ALL ABOUT SNK VOL 2	399 FRANCS
XENOGEAR PERFECT WORK	699 FRANCS

vous pouvez passer commande du lundi au samedi de 10h à 19h non stop par téléphone; internet, courrier ou fax. Tous nos jeux présentés sur le site ou sur cette pub sont disponibles. SUR LE SITE PLUS DE 3000 JEUX ET CONSOLES TOUJOURS DISPONIBLES dont jaguar, playdia, 3DO, famicom, marty, neo geo pocket, megacd, pcfx...

REGLEMENT Carte bleue N° Carte bleue Date d'expiration J Mandat J Chèque Signature		BON DE COMMANDE A RETOURNER A : 92 cours Lieutaud 13006 Marseille Tél : 0491555919 Tél2 : 0491555916 Nom Adresse Ville Code Postal T.	
TITRES	CONSOLES	QTE	PRIN
TOTAL			

C+

PARTICULIERS, PROFESSIONNELS DU JEU VIDEO !

Vendez
vos jeux, consoles et
accessoires :

→ **Playstation**

→ **Dreamcast**

→ **Nintendo 64**

→ **Gameboy**

→ **Playstation 2**

→ **PC/CD-Rom**

Estimation et Paiement Immédiat

**COMPACTS
BOUTIQUE**

55-57 avenue d'Italie 75013 Paris

☎ 01.44.06.76.15

Métro : Tolbiac

ouvert entre 10h et 20h

sans interruption du lundi au samedi

free shop

**POWER
GAMES**

→ REPRISE DE VOS JEUX CASH

→ IMPORTS JAPON-USA

→ SYSTEME D'ECHANGE

→ VENTE PAR CORRESPONDANCE

→ REPARATIONS-MODIFICATIONS

→ JEUX OCCAZ A PARTIR DE 49F

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H

NOUVEAU

PS one™
790F



PlayStation.2

**DVD
VIDEO**

QUANTITES LIMITEES.

2790F



24 LE HANS PS2



DARK CLOUD PS2



RUGBY 2001 PS2



FINAL FANTASY X PS2



DEVIL MAY CRY PS2



THE BOUNCER PS2



OHIMUSHA PS2



G.T. SPIRIT 3 PS2



SUMO WRESTLING PS2



F.F. CHRONICLES US PSONE

GAMEBOY ADV

790F



EXISTE EN PLUSIEURS COULEURS



CASTLEVANIA



MARIO ADVANCE



RAYMAN



CHU CHU ROCKET



F-ZERO



GT CHAMP



HOUBOUJI RACER



TONY HAWK 2

CONSOLE

990F



MEMORY 4 MO DC



ADAPTEUR JOY PSX DC



YCB BOX DC



ALONE IN THE DARK



OUTRIGGER



PSO VERSION 2



SOLDIER OF FORTUNE



SONIC 2

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE :
Je joins impérativement mon règlement de F par :
LICHESSE BANCAIRE LICHESSE LETTRE LICHESSE BLANC N°
PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU
10F POUR ARTICLE SUPPL.

Soft Story 2

Soft Story touche à sa fin. Dans cet ultime épisode, vous allez tout savoir sur ce qui s'est passé ces dernières semaines au sein de la Soft Story Rédaction. Est-ce que Zano va sortir du confessionnal ? Est-ce que Kael va enfin faire la vaisselle ? Est-ce que Valérie va changer de coupe de cheveux ? Autant de questions, qui, pour une fois, trouveront une réponse.

Lundi 11. 13 h 30. Malgré des débuts un peu difficiles on se souvient que Toxic n'arrêtait pas de manger les caleçons salés de Kael – nos deux lofteurs sont devenus les meilleurs amis du monde. Kael ne porte plus désormais que des slips kangourous.



Lundi 11. 14 h 34. Virginie est devenue une autre femme. Pour preuve, sa couleur de cheveux : ils sont passés du roux au presque blond/brun. Pour autant, elle ne fait toujours pas de différence entre le yaourt et la mayonnaise. Ça craint, les gâteaux qu'elle prépare sont vraiment dégueux !

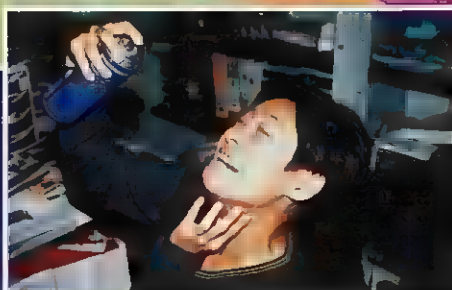


Mardi 1^{er}. 11 h 46. Il semblerait que suite à une dispute avec Toxic (une sombre histoire de slip kangourou grillé sur le barbecue du loft), Kael se soit mis à boire de l'eau pure directement à la bouteille. Les psys sont formels, il ne risque rien... sauf des allers-retours fréquents aux toilettes.

Mardi 12. 15 h 06. Zano ne quitte plus le confessionnal. Ses camarades l'y ont enfermé il y a quinze jours, et il ne s'est aperçu de rien. Faut dire que le confessionnal est l'endroit rêvé pour fumer sa clope et passer du temps libre loin de l'excitation générale et du vacarme ambiant. Il se pourrait qu'on le retrouve encore ici Noël.



Mardi. 17 h 11. L'honorable Gia, ayant vu sa réserve de tongs mise en morceaux par le chien (arrivé en cours de jeu dans le loft), a décidé de mettre fin à ses jours en avalant une dose mortelle de déodorant pour pieds moites. L'hôpital a téléphoné, elle est sauvée, mais elle a perdu toutes ses dents et n'a plus d'odorant. La pauvre.

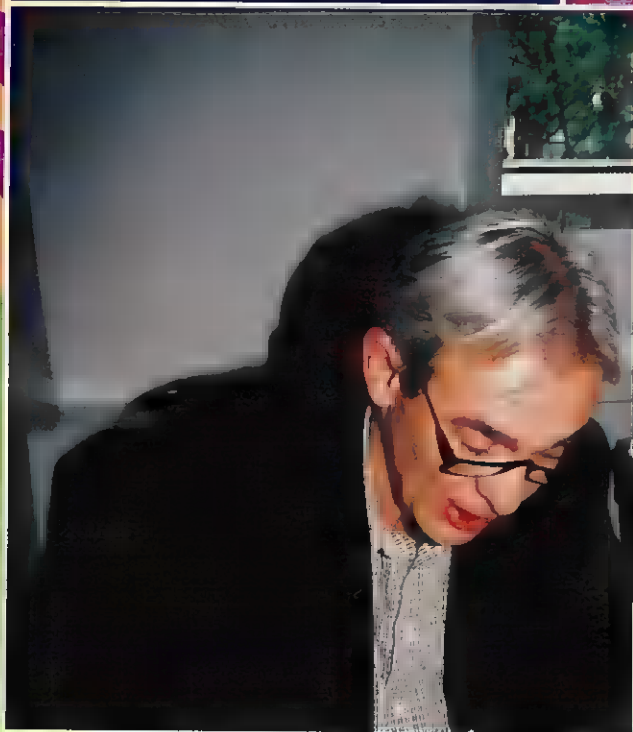




Mercredi, 9 h 27. Depuis sa séparation d'avec Kael, Toxic s'en est retourné vers le doux sourire de Valérie. Il ne la quitte plus d'une semelle, et lui explique en détail le fonctionnement de chaque appareil du loft. Cet ex-ingénieur lui raconte ici comment réussir les crêpes Suzette au volant d'un Lunakhod. Valérie est sous son charme, c'est incontestable. Pour lui montrer sa joie, elle est redevenue brune. Ah... l'amour.



Judi. 11 h 52. Le patron du loft, quant à lui, a décidé de rédiger ses mémoires. Il n'a pas encore trouvé d'éditeur, mais on parle déjà d'une adaptation en jeu vidéo. Le principe serait simple : assembler entre elles différentes capsules de couleurs pour les faire disparaître. Le chef du service psy, le bon Docteur Mario, approuve...

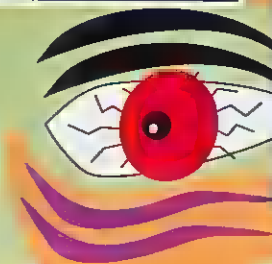
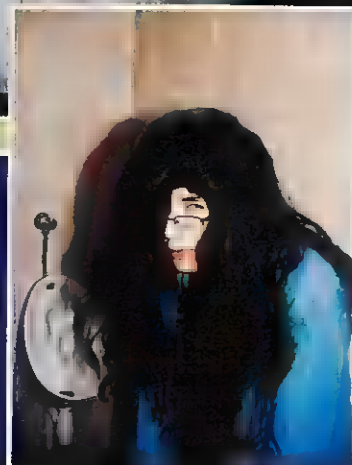


Vendredi, 13 h 49. Switch s'est fait virer du loft. Il faut dire qu'il saoulait tout le monde avec ses rollers et ses emballages de Twix qui traînaient partout. Switch est donc enterré dans le jardin, entre la Zanomobile et la Gia 125. Tous se sont engagés à le sortir de terre dans trois semaines.



Samedi, 19 h 18. Un concours démentiel a été lancé : avaler le plus de triple-décimètres en une journée. Niiico a relevé le défi immédiatement. Il en est actuellement à 765 règles englouties, mais ne compte pas s'arrêter. Il a promis à tout le monde de s'attaquer ensuite à son bureau, sa lampe de chevet, sa tablette graphique, sa collection complète de Femme Actuelle et son siège bascule.

Dimanche 14 juin 2005. Kael, contre toute attente, sort grand vainqueur de Soft Story. Il remporte l'appartement à 3 MF de loyer, une voiture téléguidée, un abonnement d'un an à Télé 7 Jours et une coupe gratuite au coiffeur du coin. Après quatre ans passés au sein du loft, Kael a dû se rendre à l'évidence : sa barbichette n'a toujours pas poussé. Le pauvre !



COUL

Consoles+ : rubrique courrier, 43 rue du



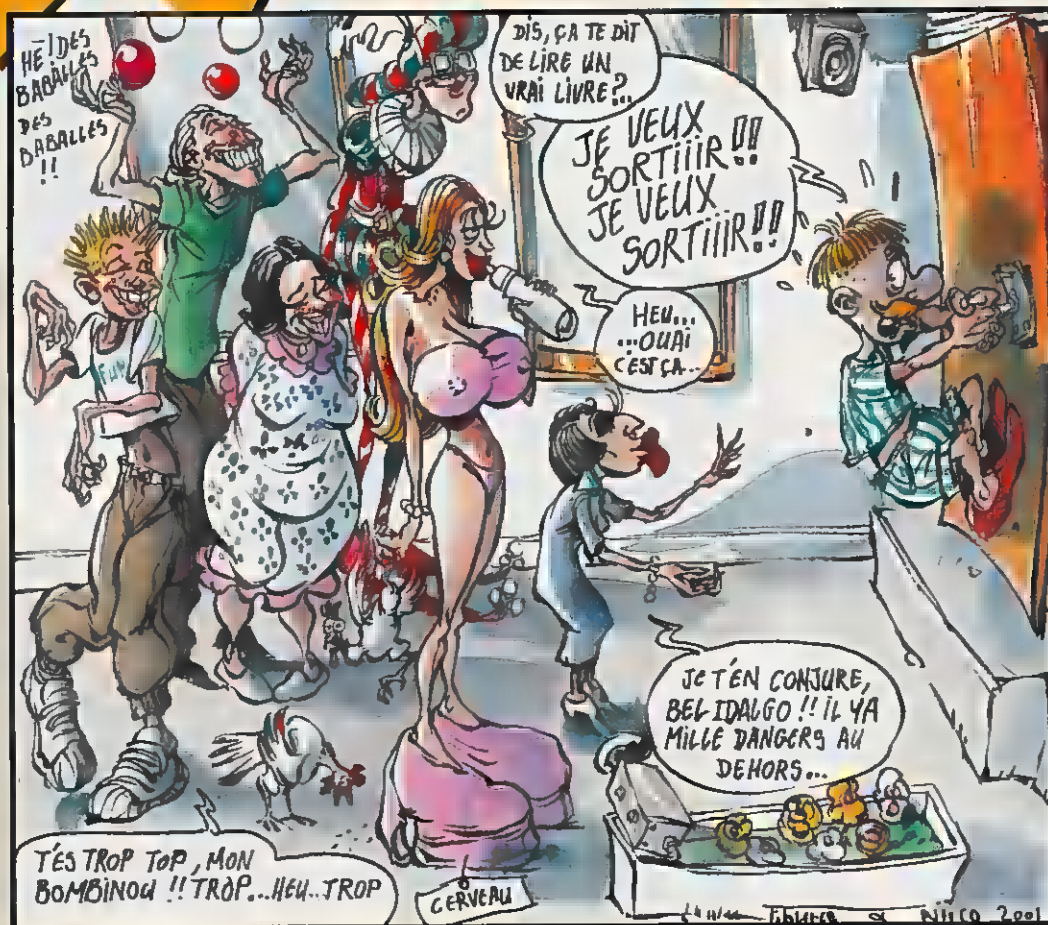
le vainqueur

David Manzato

Le grand vainqueur de ce numéro d'été s'appelle David Manzato. Ce lecteur de Montgiscard (ce ne serait pas à côté de Bourgarre ou Bledchirac, ça ?), un petit village de Haute-Garonne, m'a fait parvenir un dessin super bien fichu qui s'inspire du jeu Mario Kart Advance. Les couleurs sont bien choisies et font penser à celle d'un dessin animé. Il remporte un abonnement gratos à Consoles+. Bravo !

Vous l'avez certainement remarqué, le succès de *Loft Story* est phénoménal : quotidiens, hebdomadaires, mensuels, sites Internet, chaînes de télé (TF1 en tête), tous traitent du phénomène... en bien ou en mal. On aime ou non, mais on en parle ! Moi je n'aime pas, ça me rappelle de trop mauvais souvenirs. Il y a quelques années, suite à une malencontreuse erreur, je me suis fait enfermer avec plein de types bizarres dans une auberge. J'étais censé y rester une nuit, je me suis retrouvé à supporter une troupe de kékés pendant plus d'un mois. Je me souviens plus particulièrement d'un type blond complètement hystérique qui passait son temps à chanter du Mylène Farmer... Depuis, je me méfie de tout ce qui est blond. C'est plus sûr !

Steevy Bomboy, nain décoloré



Ludovic Prigent, 93 Dranoy.



Le lecteur le plus psyché du mois !

Préparer

Colonel Pierre Avia 75 754 Paris cedex 15

PATRICK DE CHEVAL

Q Patrick, kéké à ses heures perdues, me demande : « 1/ La Game Boy Advance comprendra-t-elle des écouteurs stéréos dans son packaging ? 2/ Est-ce qu'un épisode inédit de Mario est prévu sur Game Boy Advance ? ».

■ Salut kéké à plein temps. 1/ Je viens d'appeler l'agence de communication de Nintendo qui me dit que la Game Boy Advance sera vendue avec... deux piles ! Pas de casque, pas de machine à café, pas de ticket du Millionnaire et pas de bras, pas de chocolat. Désolé. 2/ Pas pour l'instant. Il semblerait que deux épisodes de Mario soient en préparation sur la

Game Boy Advance. Ils ne sont pas inédits, car il s'agit de l'adaptation de Super Mario Bros 3 (Nes) et de Super Mario World (Snes). On dit aussi que Yoshi's Story serait prévu sur Game Boy Advance, mais cela reste encore une rumeur. Pas de nouveau Mario pour l'instant donc, mais quelques Mario tout de même (tu me suis, là ?).

BERNARD 83

Q Morgan Pivovar (Bernard 83... vous voyez l'astuce ?) veut tout savoir : « 1/ Qu'en est-il ■ NBA 2K1 sur Dreamcast ? Quand sortira-t-il ? Est-il meilleur que NBA 2001 sur PlayStation 2 ? ■ Pourquoi Dragon Ball Z Densetsu n'est-il jamais sorti en France ? 3/ J'ai entendu dire que Half Life a été annulé sur Dreamcast. Est-ce vrai ? 4/ Pourquoi ne pas consacrer une page aux titres d'anthologie ? 5/ Votre nouveau système de notes ne me permet plus d'examiner chaque point du jeu en détail. C'est le seul reproche que je ferai à cette nouvelle maquette ».

■ Salut Kéké. 1/ NBA 2K1 n'est toujours pas arrivé en France en version officielle ■ je doute maintenant qu'il débarque un jour dans notre beau pays. C'est dommage, car il proposait un mode en

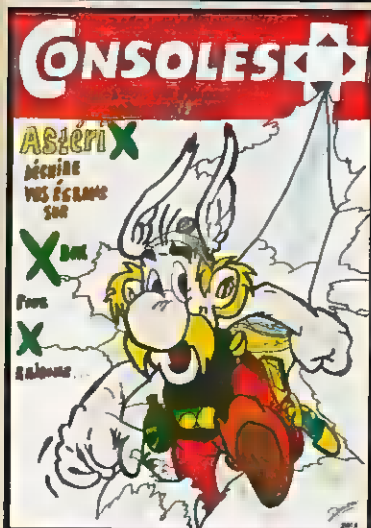
ligne permettant à des joueurs de différents pays de s'affronter dans un même match. NBA 2K1 Dreamcast et NBA 2001 PlayStation 2 sont sensiblement identiques. Ce qui n'empêchera pas les possesseurs de Dreamcast de te dire qu'il s'agit de NBA 2K1 et ceux de la PlayStation 2 de t'affirmer le contraire. 2/ Dragon Ball Z a-t-il encore la cote en France ? Je ne le pense pas... 3/ Oui, c'est vrai. Les programmeurs travaillent actuellement sur la version PlayStation 2. 4/ Pourquoi pas en effet ? 5/ Merci pour le compliment en ce qui concerne la maquette. Quand nous voulons souligner un détail technique dans un jeu, nous l'indiquons dans « les plus » ou « les moins ». Si les bruitages, l'animation ou la durée de vie ne sortent pas du lot, pourquoi s'étendre dessus ?

BEN DIS DONC !

Q Mon ami Ben compte bien devenir le roi des kékés. Mais avant, il me pose quelques questions : « 1/ Quel est ton jeu préféré ? 2/ À quand un concours du meilleur kéké ? 3/ Quand verra-t-on arriver les derniers jeux PSone et Nintendo 64 ? 4/ Qui est Sabrina ? Je l'ai repérée lors du dernier Trombinoscope. Si tu la vois, dis-lui qu'elle est jolie. A-t-elle un kéké dans sa vie ou pas ? Fais-lui un gros bihi de ma part. 5/ Dix est passé Switch ? Il a dit qu'il continuerait à écrire dans le mag. Info ou intox ? 6/ La nouvelle maquette est chouette, mais réduire les tests à une simple note d'intérêt, c'est trop pas cool ! ».

■ Salut petit kéké. Avant de devenir roi des kékés, il faudra me passer sur le dos, et ça, ce ne sera pas facile. 1/ Mon jeu préféré sur console ? J'en ai plusieurs, et pas des récents. Je joue encore à Galaga, Dig Dug et Ms Pac Man. J'aime beaucoup aussi le premier Zelda sur Nes ainsi que le Zelda 3 sur Snes. Sur PC, j'ai une grande préférence pour les Doom-like dont la liste est longue ! 2/ Pourquoi pas ? Que proposes-tu ? Un concours de photos ? Envoie-moi une lettre pour me dire quelles sont tes idées et je te dirai si elles sont réalisables. 3/ Les derniers jeux Nintendo 64 ne devraient plus tarder à arriver. Nintendo France annonce un nouveau Pokémon (Pokémon Stadium 2), Kirby 64, Mario Party 2 et Paper Mario (Mario RPG 2). Attention, lors du dernier salon de l'E3, aucun jeu Nintendo 64 n'a été présenté, ça craint ! La

Damien Lebourhis, 66 Banyuls/Mer.



Un dessin qui est X-trêmement bien fait.

Thomas Gougay, 60 Précy/Oise.



La couv' la plus speed du mois.

Damien Ceus, 97 Entre-Deux.



Un dessin super brûlant !

Awonga Dona Adjatah, Inzeworld.



Dragon Boule à Zéro ((c) Niico, 2001).

console n'était même pas sur le stand de Nintendo ! Sur PSone, nous avons pu voir au salon de l'E3, Syphon Filtre 3 et un nouveau Spiderman. 4/ Sabrina est une jeune fille très sage (ça se voit, non ?) qui bosse à côté de la rédaction. Elle joue comme une princesse à GT (nos malheureux stagiaires en ont encore les joues toutes rouges). Je lui ai parlé de toi. Elle m'a dit qu'elle te présenterait à son gros Bibi (un boxeur poids lourd, as du karaté sur braises incandescentes). 5/ Switch, si tu le cherches, est soit juché sur ses rollers, soit allongé sur le bitume après s'être vautré la tronche. Sinon, il passe régulièrement à la rédaction. Simplement, il ne s'occupe plus des Tips, mais il fait des tests. 6/ On s'est dit que finalement, l'important était de savoir quelle note globale obtenait un jeu. Si le graphisme nous semble moyen, si la musique est bonne (bonne, bonne, bonne), alors on le dit dans « les plus » et « les moins ».

KÉCHICHIAN LUI ALORS !

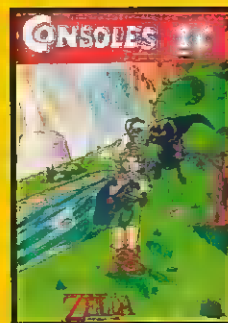
Q Jérémie, un lecteur de Cry-sur-Armançon, me dit : « Premièrement, un commentaire sur la nouvelle maquette : je suis assez déçu par la rubrique Tests, je préférerais l'ancienne présentation avec le détail des notes. « Les moins » et « les plus »

sont une bonne idée, mais il n'aurait pas fallu exclure les notations des graphismes ou de la durée de vie, par exemple. Le sommaire est également moins pratique pour la bonne raison que les previews ne sont plus indiquées. Passons aux questions. 1/ J'envisage d'acheter une Game Cube américaine. Quels problèmes vais-je rencontrer en France ? 2/ Ces problèmes trouveront-ils une solution ? 3/ J'imagine que tu ne connais pas la date exacte de la sortie de cette console en Europe, mais crois-tu que la faire importer soit une bonne idée ? ».

■ Salut Kéké. C'est sympa d'avoir vos avis sur la nouvelle maquette ! Comme je le disais au kéké précédent, noter chaque élément du jeu n'est pas obligatoire. Il arrive parfois qu'il n'y ait rien à dire sur la musique d'un jeu ou sur ses bruitages. On n'éprouve pas toujours le besoin de critiquer chaque point technique d'un titre. Ainsi, nous ne parlons plus que des choses qui nous semblent importantes dans « les plus » et « les moins ». Quand on écrit, par exemple, que la musique est formidable mais que le graphisme est nul, les lecteurs (dont tu fais partie) savent de quoi on parle et n'ont pas besoin d'être éclairés par une note. Dans le sommaire, ce qui compte, finalement, c'est de savoir où trouver les différentes rubriques. Les tests du mois sont indiqués mais pas les jeux en news ni en previews, c'est vrai.

LE PRIX D'EDDY KACE

C'est Vincent Guillaume qui gagne le prix d'Eddy Kace du mois de juillet/août. Son dessin, vous l'aurez reconnu, représente Link en train de jouer de l'harmonica. Les couleurs sont pétantes, voire fluos, ce qui donne tout son charme à son dessin. Mister Vincent recevra donc le prochain magazine dédié par toute l'équipe.



Mais ça ne signifie pas pour autant qu'il y a moins de jeux. Je me trompe ? 1/ Acheter une console Nintendo en import n'est pas évident. Rares sont les magasins qui vont se risquer à importer illégalement des consoles Game Cube du Japon ou des États-Unis. Les amendes sont lourdes, et Nintendo ne plaisante pas avec ça. Toutefois, si tu parviens à mettre la main sur une Game Cube, tu rencontreras forcément un problème de compatibilité entre la console US et les jeux que tu trouveras par la suite en version officielle et qui ne fonctionneront pas sur ta machine importée. Tu te heurteras aussi à un problème d'alimentation : il faut impérativement un transformateur 220/110 volts. Quoi d'autre ? Le prix. À mon avis, tu vas payer la console, les jeux et les accessoires très cher ! 2/ Les solutions ? Il n'y en a guère. En ce qui concerne la console, on trouvera peut-être le moyen de la modifier afin qu'elle accepte les jeux de tous pays, mais rien n'est certain pour

l'instant... 3/ Même Nintendo France ne sait pas encore quand la console sera disponible en version officielle ! Seules, les dates de sortie au Japon et aux États-Unis ont été annoncées : il s'agit, respectivement, du 14 septembre et du 4 novembre. À mon avis, faire importer cette console n'est pas vraiment une bonne idée. ■ tu as l'occasion d'aller aux États-Unis et de ramener une machine en France, pourquoi pas ? Mais n'achète pas une Game Cube importée dans un magasin : tu la payerais beaucoup trop cher.

LITTLE CROQUETTES

Q Félix, un ami des chats, me demande : « 1/ J'ai eu une PSone pour Noël. Quel écran me conseilles-tu ? 2/ Dois-je acheter une Dreamcast maintenant ou bien attendre la sortie de la Xbox ? 3/ Est-ce qu'il existe des jeux en ligne sur PlayStation ? 4/ Pouvez-vous publier ma lettre ? ».

Aurélien Da Costa, 04 Peyruis.



Offrir ■ string de Lara ? Pourquoi pas le calbute de Duke ?

Marie-Rose Dellardi, 65 Sadournin.



Tu connais Sadournin et compagnie ? C'est sympa...

Marie-Jeanne Dellardi, 65 Sadournin.



Ah ben ça ! La sœur de Marie-Rose est avec nous !

Christophe Remy, 88 Bruyères.



Ce jeune homme semble très influencé par Nintendo, non ?

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

(pas  mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA
PLUS**



GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES



NUDGE Interactivité 2 21 Film

**3615 ASTU
3615 SOLU**

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

■ Salut mini kéké. 1/ J'ai chargé Gia, qui s'occupe de la rubrique Free Shop, de me donner les renseignements dont tu as besoin. Selon elle, l'écran de Trustmaster est de loin le plus réussi, le plus large de tous (presque 12,5 cm de diamètre), et celui dont le contraste et les couleurs sont les plus marquants. C'est aussi, hélas, le plus onéreux : pratiquement 1 300 francs. 2/ La date de sortie de la Xbox en France n'a pas encore été annoncée. On estime qu'elle arrivera chez nous au printemps 2002. Je te vois mal attendre un an pour t'éclater sur une console ! Au prix actuel de la Dreamcast, moins de 1 000 francs, je te conseille de l'acheter. Tu trouveras encore sur cette console de très bons jeux dans les mois à venir, ainsi qu'un marché de l'occasion bien fourni. 3/ Il n'existe pas à proprement parler de jeux en ligne sur PSone. Les « vrais » jeux en ligne nécessitent un modem et une connexion Internet, mais il existe aussi des titres qui fonctionnent en réseau intranet. La PSone ne dispose pas d'un tel équipement, donc pas de jeu en ligne sur cette console. En revanche, au début de la console, sont sortis des titres qui se jouaient à deux, sur deux écrans. Les machines étaient alors reliées par un câble de liaison. Cette idée a rapidement été abandonnée au profit du jeu multijoueur sur un même écran, plus pratique et bien moins encombrant. 4/ Pas question de publier ta lettre ! Tu me prends pour qui ?

SALE DROUHOT

■ Lucas Drouhot, un ami de Georges, fidèle lecteur et fan de Shenmue, me pose quelques questions : « 1/ Je suis allé dans un magasin spécialisé en jeux vidéo et on m'a dit que Shenmue 2 ne serait jamais adapté en version européenne. Est-ce vrai ? 2/ Si je devais me le procurer en version américaine, où pourrais-je le trouver ? 3/ Quand est prévu le jeu Phantasy Star Online 2 en Europe ? 4/ Quel est ton jeu préféré, toutes consoles confondues ? ».

■ Salut Jedi Kéké. 1/ Lors du dernier salon de l'E3, Sega a présenté une version de Shenmue 2 et affirmé qu'il sera vendu en Europe. Mais attention, il s'agira, comme le premier épisode, d'un jeu tout en anglais ! Aucune date de sortie n'a été annoncée pour l'instant. 2/ Tu dégotteras Shenmue 2 en version US dans les boutiques qui font de l'import ou tu pourras le commander sur Internet. 3/ Phantasy Star Online 2 était annoncé pour mai au Japon, mais il n'est toujours pas sorti à l'heure où je te réponds (début juin). La version japonaise ne devrait cependant plus tarder. Quant aux versions US et européenne, elles devraient débarquer dans les mois suivant la sortie au Japon. 4/ J'ai déjà répondu à Ben (regarde en début de courrier) qui m'a posé exactement la même question.

JACK MON POTE

■ Jack'r Poo, un cyber lecteur (jackr_poo@wanadoo.fr) me pose certaines questions : « 1/ Quel sera le prix de la Game Boy Advance en France ? 2/ La Game Boy Advance peut-elle gérer la 3D ? 3/ Aura-t-on besoin de lumière pour profiter des jeux ? 4/ Quand sortira, en France, Yugi Oh Dungeondice Monsters ? 5/ Si tu me traites de kéké, je t'envoie un virus ! ».

■ Salut méké manchot (c'est pour rire, sois sympa !). 1/ Le prix conseillé de la Game Boy Advance est de 790 francs. 2/ On ne sait pas encore quelles seront les capacités de la Game Boy Advance pour gérer la 3D. Pour l'instant, les jeux que nous avons essayés n'étaient pas en 3D et utilisaient pour la plupart le fameux Mode 7 de la Snes : déformation d'écran, défilement des décors... Mais on n'a pas repéré de vraie 3D. On attend avec impatience une version de Doom (annoncée par Activision lors du dernier E3 mais, hélas, pas présentée au public) afin de voir ce que donne cette portable dans le domaine de la 3D. 3/ La lumière est très importante quand on veut jouer avec la Game Boy

Advance, et le principal défaut de cette console est en effet que son écran n'est pas rétro-éclairé. Il faut alors trouver la position optimale pour voir quelque chose à l'écran, sans être gêné par les reflets. Un exercice visuel intéressant ! 4/ Pour l'instant, Yugi Oh Dungeondice Monsters n'est pas prévu en version officielle. Mais la plupart des éditeurs restent très discrets sur la distribution de titres Game Boy Advance japonais en France... 5/ C'est pas moi, M'sieur !

GARRICK OOEPEUR

■ Garrick me demande de ne pas publier son e-mail afin de préserver son anonymat. Pas de problème ! Voici ses questions : « 1/ Je suis un fan de Skies of Arcadia. J'ai entendu dire qu'une suite était en préparation. Est-ce vrai ? 2/ Pourquoi Black & White a-t-il été annulé sur Dreamcast ? 3/ Quand sortira la Xbox en Europe ? ».

■ Salut Kéké anonyme. 1/ Nous n'avons pas entendu parler d'une suite pour ce superbe RPG sur Dreamcast. Peut-être est-elle vraiment en préparation, mais rien ne le laisse supposer pour l'instant. 2/ Je n'en sais rien Coco (tu permets que je t'appelle Coco ? Dans la presse, tout le monde s'appelle Coco). Peter Molyneux, le programmeur du jeu, a jugé préférable d'en abandonner le développement. La Dreamcast n'étant plus fabriquée, ce n'était certainement plus assez rentable. 3/ Aucune date de sortie officielle en France n'a été communiquée. On connaît le jour de sortie aux États-Unis, le 8 novembre prochain (soit quatre jours après l'arrivée de la Nintendo Game Cube), mais Microsoft reste flou concernant la sortie en Europe. Au printemps prochain très certainement.

ANOUAR TOUT BLANC

■ Fadel Anouar (playman6@caramail.com) me pose les questions suivantes : « 1/ Est-il vrai que le projet Half Life, initialement prévu sur Dreamcast, est abandonné ? 2/ Peux-tu m'indiquer le meilleur RPG sur Dreamcast, dont le système de combat n'est pas du genre « je tape »

j'attends qu'on me frappe en me tournant les doigts » ? 3/ Est-ce qu'il y aura un autre Resident Evil sur Dreamcast ? ».

■ Salut Kéké. 1/ Oui, c'est exact, hélas : le développement de Half Life sur Dreamcast a été annulé et annoncé dans la foulée sur PlayStation 2. Ça me fait beaucoup de peine d'apprendre que la Dreamcast ne bénéficiera pas de l'un des meilleurs Doom-like de tous les temps. Espérons que la version PlayStation 2 se montrera à la hauteur du titre sur PC. 2/ Si j'ai bien compris, tu cherches un Zelda-like sur Dreamcast ? Alors, là, franchement, je ne crois pas qu'il existe un tel jeu sur Dreamcast. Si cette console accueille de nombreux RPG, les systèmes de combat sont tous identiques à ceux de Final Fantasy : au tour à tour. Je suis comme toi, je ne trouve pas cela vraiment excitant ! 3/ Pas de nouveau Resident Evil sur Dreamcast. Lors de l'E3, aucun jeu de ce genre n'a été présenté sur la console de Sega.

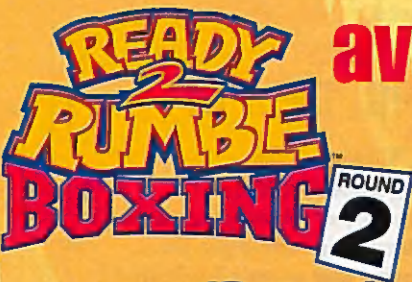
Y'A PLUS DE YOUNESS

■ Tagui Youness (tagui_youness@caramail.com) a besoin d'informations. « 1/ Pouvez-vous me conseiller trois titres à acheter avec la Game Boy Advance ? 2/ Avez-vous joué avec la Xbox ? Comment la trouvez-vous ? 3/ Pourquoi Square n'a-t-il pas fait de jeux sur Dreamcast ? 4/ Au Maroc, la Dreamcast peut-elle se connecter à internet ? 5/ Entre Zelda Majora's Mask et Skies of Arcadia, lequel préférez-vous ? 6/ Grandia 2 est-il en français ? 7/ Toxic dit presque toujours « oui, mais... » à propos des jeux testés, sauf pour les titres de sport. Pourquoi ? ».

■ Salut Kéké. 1/ Le choix est pour l'instant très réduit, mais tu devrais t'éclater avec Super Mario Advance, F-Zero et Rayman Advance. Si tu trouves Castlevania, n'hésite pas ! 2/ Oui, nous avons essayé la Xbox au salon de l'E3. Elle nous a semblé plutôt pas mal, mais les jeux présentés ne nous ont pas franchement retournés. On s'attendait à plus performant... Attendons les jeux dans leur version définitive pour savoir ce que vaut cette console. 3/ Aucune idée ! Depuis son divorce d'avec Nintendo, Square n'a

ROUND 2 : PRET POUR LA BASTON...

Recevez avec votre abonnement



12 numéros de Consoles + : 420^F

le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 : 399^F

Pour vous :
569^F seulement

**ECONOMISEZ
DE 200^F À 250^F !**

12 numéros de Consoles + : 420^F

le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation : 299^F

Pour vous :
519^F seulement



READY 2 RUMBLE BOXING Round 2 © 2000 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. Likeness of Michael Buffer and the READY TO RUMBLE trademark used under license from Buffer Partnership (www.letsrumble.com). Likeness of Shaquille O'Neal used under license. Likeness of Michael Jackson depicted pursuant to a license agreement with Triumph International, Inc. All other character names are trademarks of Midway Home Entertainment, Inc. MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway games Ltd. Playstation and the Playstation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin d'abonnement à retourner sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 569^F au lieu de 819^F soit 250^F d'économie.

114 A

Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519^F au lieu de 719^F soit 200^F d'économie.

114 B

Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date de naissance : (facultatif) Tél.: (facultatif) :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Signature obligatoire :

Date d'échéance :

Vous pouvez acquiescer séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Ready to Rumble 2 au prix de 399F sur Playstation 2 et de 299F sur Playstation.

Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

développé que sur PlayStation, question de choix et d'argent certainement. 4/ Oui, mais à quel prix ? Le mieux serait que tu te renseignes auprès du support technique internet de Sega France :

Tél. : 08-92-68-10-92.

5/ C'est un choix difficile. Zelda et Skies of Arcadia sont deux très bons jeux, mais ma préférence va à Zelda pour son système de combat. 6/ Non, Grandia 2 est tout en anglais. 7/ Parce que Toxic adore le sport, voilà tout !

ROBINSON CRUSSON HÉ !

Q Maxime Crusson (crussonpierre@club-internet.fr) a 17 ans et se pose des questions : « 1/ Vous dites que la puissance de la Game Boy Advance se situe entre la Snes et la PlayStation. Cependant, sur vos images, les graphismes sont flous et les sprites en trois couleurs. Est-ce normal ? 2/ Quelle est la console qui te donne le plus envie de jouer (parmi les consoles actuelles et les futures) ? 3/ Est-ce que vous ne souffrez pas trop de la concurrence des sites internet dédiés aux jeux vidéo ? 4/ Un bogue m'empêche de terminer Tomb Raider 5. J'ai envie de savoir si Lara meurt ou non ! ».

■ Salut Kéké. 1/ Non, ce n'est pas normal. As-tu essayé de changer de lunettes ? 2/ Pour l'avoir vue et essayée, la Nintendo Game Cube. Sinon, j'aime beaucoup la Dreamcast. 3/ Non, je ne pense pas. Peut-être suis-je de la vieille école, mais j'ai toujours préféré lire sur papier que sur écran. Et puis, as-tu tenté de te connecter sur le net dans le métro ? Pas fastoche... Un magazine, tu le collectionnes, tu y reviens, sur le Net, tu te balades et tu t'en vas. 4/ Elle ne peut plus mourir puisque l'épisode 5 n'est fait que de flash-back ! Tu le fais exprès ou quoi ?

MOULT NAINS

Q David Moulтанin (david.moulтанin@wanadoo.fr), qui a 20 ans et toutes ses dents, m'écrit : « Je suis très intéressé par l'achat d'une Dreamcast en import. 1/ Peux-tu

me dire si l'achat d'une console japonaise est une bonne idée ? 2/ Quels sont les Mégahits et les Consoles+ d'Or sur cette console ? 3/ À quel prix me conseilles-tu d'acheter une Dreamcast en import ? ».

■ Salut Kéké. 1/ Entre nous, je ne pense pas. Pourquoi veux-tu te ruiner pour une console japonaise alors que la console en France vaut moins de 1 000 francs et qu'elle possède de très bons jeux (neufs ou d'occasion) ? 2/ C'est un travail de fourmi que tu me demandes ! Dans les Consoles+ d'Or, nous avons : Soulcalibur, Resident Evil Code Veronica, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3tb, Quake III Arena, Ecco the Dolphin et Skies of Arcadia. Pour les Mégahits : Crazy Taxi, MSR, Ready 2 Rumble, Grandia 2, Dead or Alive 2, Virtua Tennis, Powerstone et Rayman 2, pour ne citer qu'eux (la liste est encore longue). 3/ Je te déconseille vraiment d'acheter une console en import. Mais si tu tiens à avoir mon avis, ne dépense pas plus de 1 000 balles !

GOU HEUREUX ?

Q Thomas Gougay (pgougay@wanadoo.fr) me pose une seule question : « Est-ce que Metal Gear Solid 2 sortira un jour sur Game Cube ? ».

■ Salut Kéké. Nous n'en savons rien. Tout ce que l'on peut te dire, c'est que Metal Gear Solid 2

est sous contrat d'exclusivité avec Sony jusqu'en 2002. Après, c'est une autre histoire... Mais laquelle ?

PHIL DE FER

Q Philippe Cohen (myself@philcohen.net) s'interroge : « 1/ Penses-tu que la Game Boy Advance ne coûtera plus que 500 francs dans six mois ? 2/ Existe-t-il un VGA Box pour PlayStation 2 ? 3/ Si Sony sort une nouvelle PlayStation 2 avec plus de mémoire vidéo, crois-tu qu'il sera possible d'upgrader l'ancienne PlayStation 2 ? 4/ Buffy contre les vampires, présenté à l'E3 l'an passé, sortira-t-il un jour sur PlayStation 2 ? 5/ Combien de fois t'a-t-on demandé quand sortiront Metal Gear Solid 2, Gran Turismo 3, la Xbox et la Game Cube ? ».

■ Salut Kéké. 1/ Je ne pense pas ! Si baisse il y a, elle n'aura pas lieu avant l'année prochaine, pour la sortie de la Game Cube. 2/ Non, pas encore. 3/ Peut-être, mais ce ne sera pas gratuit ! Upgrader une console n'est pas facile. Et puis, si tu ouvres ta console, la garantie est annulée. Donc, seul Sony sera amené à effectuer cette manipulation, qui te sera donc facturée (assez cher à mon avis) et bloquera ta console au service après-vente de longues semaines. Attention, tout cela n'est que supposition ! Car on ne sait pas ce que Sony a décidé de faire avec sa PlayStation 2. 4/ Nous n'avons pas vu Buffy cette année à l'E3. Peut-être s'est-elle fait bouffer par les vampires ! ? 5/ Environ 150 fois par jour depuis un an. Ça fait beaucoup, non ? À croire que vous ne lisez pas ce que j'écris !

N'OUBLIEZ PAS

- d'envoyer vos dessins accompagnés de votre adresse et surtout de votre photo, elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos dessins. Il arrive parfois que certains lecteurs ressemblent à des images de synthèse réalisées avec un ZX81. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur grande sœur.
- Autre chose : je ne peux pas publier les dessins trop grands, pass' que c'est trop pas possible de les scanner !
- que vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC ou Macintosh, ou par e-mail : nicolas.gavet@emapfrance.com.
- Pour plus de commodité, un enregistrement au format JPEG est souhaitable. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- que c'est Niico (voir l'adresse plus haut) qui me communique les questions que vous me posez par e-mail. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel.
- Si vous désirez que je publie vos adresses e-mails ou vos sites Web dans ce courrier des lecteurs, pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées par e-mail à ce feignant de Niico.

RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél. : 01 41 86 16 00

Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 16 92

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alan Huyghe-Lacour (AHL)

Secrétaire

Stéphanie Sautreau (16 72)

Chefs de rubrique

Nicolas Gavet (Niico)

Gia-Dinh To (Gla)

Secrétariat de rédaction

Babeth Le, Nathalie Reuiller, Danièle Stantcheva,

Cyrille Baudin, Ivan Gaucher (premier SRI)

Maquette

Virginie Auvertin, Isabelle Lacombe,

Laurent Cyssau,

Olivier Mourgon (premier maquettiste)

Ont collaboré à ce numéro

Christophe Kagotani (correspondant au Japon),

Bombay, Pierre Koch (Toxic),

Maxime Roure (Switch),

Karim Lazla (Kael), Julien Fraudaud (Zan),

Tiborce

PUBLICITÉ

Directrice commerciale

Lara Witochynsky (16 24)

Directeur de clientèle

Nicolas Boulange (18 39)

Chef de publicité

Sophie Bazin (16 32)

Maquette publicité

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvetier (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbel (17 55)

Maquette marketing

Denis Berthier

FABRICATION

Chef de fabrication

Roger Grosjean (29 17)

SERVICE ABONNEMENTS

Tél. : 01 64 81 20 23

France : 1 an (12 numéros) :

345 F (TVA incluse)

Europe et étranger (tarif économique) :

1 an (12 numéros) : 457 F

(tarifs avion : nous consulter)

Belgique : 1 fois un an (12 numéros) : 3333 FB.

Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA.
Siège social : 19-21 rue Emile-Duclos, 92150 Suresnes.
Société anonyme. P-96 : Arnaud Roy de Puylfontaine.
Principal actionnaire : EMAP FRANCE. Propriétaire : EM-IMAGES.
P-96 et directeur de la publication : Arnaud Roy de Puylfontaine.
Directeur de la publication déléguée : Marc Aubertin.
Directeur d'édition pile : Vincent Cousin.
Responsable administratif et financier : Patricia Faggiano.
N° de commission paritaire : 0405 K13201.
Dépôt légal : juin 2001.
Photogravure : Key Graphic, PPDL.
Imprimerie : Tony Dabecor, 77200 Marne-la-Vallée.
Distribution : Transport Presse. EMAP DIFFUSION. Directeur du département : Jean-Charles Guérault. Directeur adjoint : Dominique Redon. Responsable diffusion : Marc Pico.
Réservé aux dépositaires de presse : modifications de service et réassort : 19-21, rue Emile-Duclos, 92204 Suresnes Cedex. Tél. : 01 41 33 54 29.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-0669.



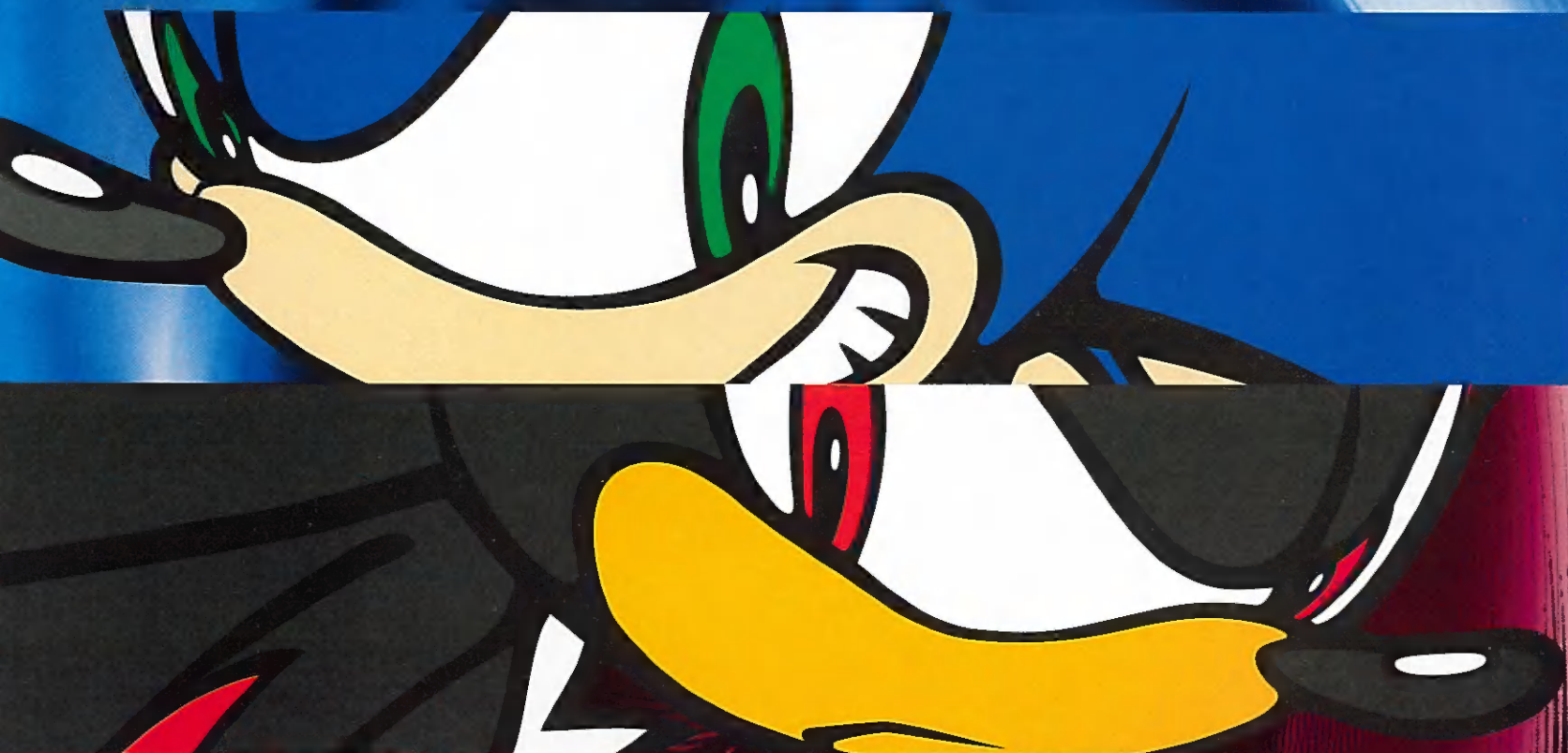


**SONIC est de retour
pour ses 10 ans**

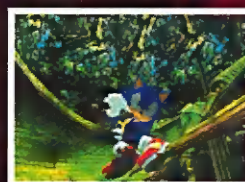
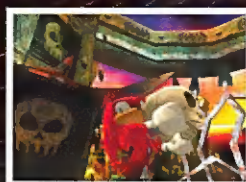
© SEGA/Sonic Team, 2001

SEGA®

**VOUS TENEZ LE DESTIN DE L'HUMANITE ENTRE VOS MAINS,
ALLEZ-VOUS SAUVER LE MONDE OU LE CONQUERIR ?**



CHAQUE HEROS A UN COTE OBSCUR



POUR CONSOLE DREAMCAST EXCLUSIVEMENT

Sega et Dreamcast sont des marques déposées de SEGA CORPORATION, 2001 © SEGA CORPORATION.





UNREAL™ TOURNAMENT ©2001 EPIC GAMES INC. IN COLLABORATION WITH DIGITAL EXTREMES. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY INFOGRAMES. INFOGRAMES AND THE INFOGRAMES LOGO ARE TRADEMARKS OF INFOGRAMES. UNREAL AND THE UNREAL LOGOS ARE TRADEMARKS OF EPIC GAMES INC. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE COMPANIES. SCREENSHOTS DE LA VERSION PLAYSTATION 2.



PlayStation 2

REJOIGNEZ LA LIGUE DES GLADIATEURS DU FUTUR



UNREAL™ TOURNAMENT

Mégahit

90 % (test import Dreamcast)



INFOGRAMES HOTLINE [@ www.fr.infogrames.com] [06 36 15 36 15 Infogrames*]